
GAMING FACTOR
SACA EL GAMER QUE HAY EN VOS
www.GAMING-FACTOR.com.ar
AÑO 1 - Nº11
FORGOTTEN REALMS
NEVERWINTER NIGHTS 2
DUNGEONS & DRAGONS JAMÁS SE VIO MEJOR. LES CONTAMOS TODO EN ESTE IMPRESIONANTE ANTICIPO
PREVIEWS
SPORE - RUNAWAY 2 - TITAN QUEST Y OTROS CUATRO ESPECTACULARES ANTICIPOS
REVIEWS
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
HARD TRUCK TYCOON
TRACKMANIA NATIONS
MX VS. ATV UNLEASHED
Y OTRAS BAZOFIAS MÁS
SILENT HILL ¿UNA BUENA PELÍCULA BASADA EN UN JUEGO?
UNA OPINIÓN SOBRE EL ROL DE MESA - UN KING QUEST HECHO POR FANS
UNA CARTA ABIERTA A JACK THOMPSON - NECESITAMOS REGULACIONES INFORMATICAS - EL MUNDO YO-YO

EDITORIAL

MaxiNO LAN '06

Es algo triste, pero hay que asumirlo: Este año no habrá una MaximoLAN. La demanda fue demasiado grande (como es de esperarse para el mejor evento gamer que se hace cada año) y la gente de MaximoPC se vió obligada a posponer el evento un año para satisfacer a toda la gente interesada en el evento.
Todos los que hacemos Gaming Factor mes a mes sentimos un aprecio particular por este evento, ya que se podría llegar a decir que en él fue donde nació esta revista.
Esto es algo que muchos no saben, pero en MaximoLAN '05 fue donde presentamos nuestro número 0, el cual fue mostrado a la gente, a algunas empresas y, dado el excelente feedback que recibimos, decidimos arrancar definitivamente con el proyecto. Y henos aquí, a punto de cumplir un añito (hint-hint) y cada día creciendo un poco más.
Para saber más sobre el destino de MaximoLAN tienen una linda noticia un par de páginas adelante.
Por otro lado, la sequía de juegos sigue atormentándonos, pero ya parece que está por acabarse, Empire at War está con nosotros y Oblivion está a la vuelta de la esquina, al igual que muchos otros títulos de gran calidad, y mierda que los necesitamos.

Diego Beltrami
Jefe de redacción

JUEGO DEL MES

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Pag 42

De la mano de los ex Westwood nos llega el primer RTS que le hace justicia al universo Star Wars. Empire At War tiene todo lo que un juego de su género podría querer: abarca combates espaciales, terrestres e incluso un modo de administración. En él comandamos las flotas Imperiales (si son inteligentes) o Rebeldes (si son unas sucias ratas de alcantarilla, como Maxi).
La verdad es que si bien no cumplió con todo lo que prometía, Empire At War sigue siendo un fantástico juego y sin lugar a dudas el mejor juego del mes, aunque tampoco había mucho más que elegir. Dioz, que Oblivion llegue pronto...

INDICE

STAFF

www.gaming-factor.com.ar

AÑO 1 - Nº11

JEFE DE REDACCIÓN
Diego Beltrami

ASISTENTE DE REDACCIÓN
Santiago Platero

CORRECCIÓN
Federico Mendez
Marcos Navarro

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Nicolas Piergallini
Diego Beltrami
Santiago Perez Lamas

REDACTORES
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Juan Marcos Victorio
Luciana Decristófaro
Alejandro Parisi

COLABORADORES
Manuel Cajide Maidana
Mariano Martinez
Facundo Szraka
Pablo Strauss
Federico Gaule

RELACIONES PÚBLICAS
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

IDEA ORIGINAL
Juan Cruz García

NEWS

LO QUE NOS FALTA ES SERVICIO METEROLOGICO

MaximoLAN '07



Damas y caballeros lectores de esta fantástica revista: Durante el día de hoy hemos recibido la triste noticia de que Batman no podrá hacer el siguiente anuncio, así que lo tendremos que hacer nosotros.
Nos hemos enterado que se ha cancelado oficialmente la realizacion de MaximoLAN '06, postergando el evento hasta el año que viene. Es asi como nos informa el anuncio oficial entregado por la gente de MaximoPC:

Buenos Aires, Argentina- (23 de Febrero de 2006) - la Comisión Directiva de MaximoLAN ha decidido postergar la tercera edición del evento MaximoLAN para 2007.
La razón de esta decisión se debe principalmente por la gran demanda de interesados en participar de este exitoso evento y el lugar reservado para Abril, Semana Santa, (el mismo lugar que 2005) no satisface la demanda de los participantes. Tampoco se pudo encontrar nuevo lugar disponible para otras fechas ideales del 2005.

MaximoLAN 2007 además de contar con Lanparty, Torneos de Juegos Multiplayer, Torneos de Modding, Clínicas de Fabricantes y Stands de Fabricantes, proyecta incorporar nuevas áreas como Sector Exposición Informática, IT y Consumer Electronic, Torneo de Armado de PC, Cobertura Transmisión Internet, Torneo de Exhibición Internacional, Work-Shops de personas influyentes en el sector IT y otras actividades relacionadas con la Tecnología. MaximoLAN 2007 será el Tecno-Gaming Expo mas influyente en Sudamerica.

Las estadísticas de MaximoLAN 2005 fueron: 250 pcs en sector Lanparty, 800 personas repartidas en 11 clínicas, mas de 2000 visitas. Los fabricantes auspiciantes que participaron fueron Corsair, Intel, Nvidia, Gigabyte, Thermaltake, Topower, Zenla y CDR. Los colaboradores que estuvieron fueron IT Latinoamerica, Psicofxp.com, MaximoPC, 3dgames Network, Canal AR, Power User, PC Users, Neofilms, Dominio Digital, Xmundo, Advantek Networks, Kforce, Indamix y Prensario.

Acerca de MaximoLAN
MaximoLAN tiene sus raíces en el año 1998, momento en el que se creó una organización con el objetivo de fomentar la cultura de LanParty (una reunión de usuarios con sus propias computadoras en un lugar específico conectados a una red de área local- Local Area Network – LAN), la cual promueve torneos de juegos multiplayers y distintas actividades relacionadas con el hardware, informática y tecnología, además de ser un nexo de contacto directo del fabricante con el usuario final. Para mayor información del evento por favor visite http://www.maximolan.org

Sin dudas, la noticia más trágica que hemos recibido desde la separación de The Police, pero más allá de todo, estamos felices de que finalmente tenemos una fecha para la, hasta ahora, incierta realización del evento. Solo nos queda esperar para volver a vernos las caras durante tan groso evento.



Devil May Cry 3 y Resident Evil 4 para PC



Como no todo es guerra, sexo y juegos de rol, me alegra decir que Capcom confirmó la salida de dos excelentes títulos para PC: Devil May Cry 3 y Resident Evil 4. Ambos ports de PlayStation 2, son juegos con una inmensa cantidad de seguidores y poseen una calidad pocas veces vista. Sobre todo el último, Resident Evil 4, el cual proviene de una larga saga. ¿Quién no ha visto por lo menos 5 minutos un RE? Uno de los primeros survivals, originalmente para PlayStation, el cual ya tuvo versiones en PC. Luego migró a la nueva generación, sacando versiones para Dreamcast y PlayStation 2. Por último, RE 4 fue exclusivo de Gamecube por unos meses, hasta que su lanzamiento para la consola de Sony produjo locura en miles de fanáticos. Considerado por muchos como el juego del año, Resident Evil 4 transcurre en un pueblo europeo donde suceden cosas extrañas. Bueno, digamos que si bien los habitantes no son zombies, se comportan como si lo fueran. Poseen armas primitivas (tridentes, dinamita y motosierras) pero sin dudas logran poner a prueba nuestros nervios... No se dan una idea de lo que es ver a estos personajes venir en grandes cantidades, deseando nuestra muerte. Pero lo que más aterra es la conversión de los controles consoleros al teclado y mouse. Pronostico algo más espantoso que la última película de Uwe Boll... sea cual sea.



Una de las sorpresas fue la decisión de Capcom de designar a Ubisoft como el publisher de estos lanzamientos, tanto en las versiones americanas como en las europeas. Lamentablemente, todavía no se habla de una fecha estimada de salida, pero no se preocupen que en los próximos meses tendrán las respectivas previews en su revista favorita... ¡No, esa no! ¡Me refiero a Gaming Factor!

Aftermath pasa a conocerse como Episode 1

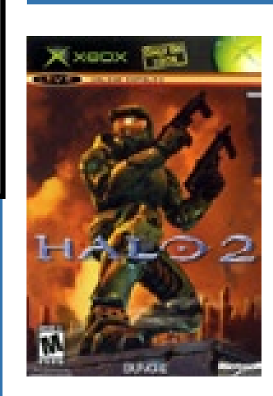


Hay nuevas con respecto a la esperada expansión del juego Half-Life 2, y no estoy seguro de que sean muy buenas, al contrario de lo que dicen...
La expansión se renombra a "Half-Life 2: Episode One" (¿Alguien dijo Star Wars? Yo sí). La misma, junto con el resto de las expansiones que saldrán posteriormente, apunta aumentar la jugabilidad single-player del título (entre 4 y 6 hs aprox.) para seguir provocando ríos de baba, como lo hizo su antecesor. Nuevamente encarnaremos virtualmente al Dr. Gordon Freeman, quién deberá hacerse cargo de todo el quilombo que produjo en City 17 y Ciudadel. Para ayudarnos a pelear contra los chicos malos, contaremos con la ayuda de queridos personajes vistos anteriormente, como ser Alyx Vance y su robot llamado Dog (es adorable).
Por supuesto, como toda expansión, contará con nuevos elementos como ser más secretos listos para ser develados, IA mejorada (¡me gustaría ver eso!), una historia realmente intensa y todo lo que ya vimos anteriomente en Half-Life 2, que no es poca cosa.

La distribución de Half-Life 2: Episode One, el no tan querido Steam, será lanzada en una serie de episodios que estarán disponibles para descargar. Para sopresa de muchos, Valve informó que no será necesario contar con el Half Life 2 para poder adquirir esta expasión. Se estima que para el 24 de abril esté lista.
De manera adicional, la empresa confirmó que ya se está desarrollando Episode 2. Esto nos asegura menos horas de sueño y, por supuesto, nuestro cese de actividades sociales, si alguna vez las tuvimos.



Halo 2 saldrá para Windows Vista



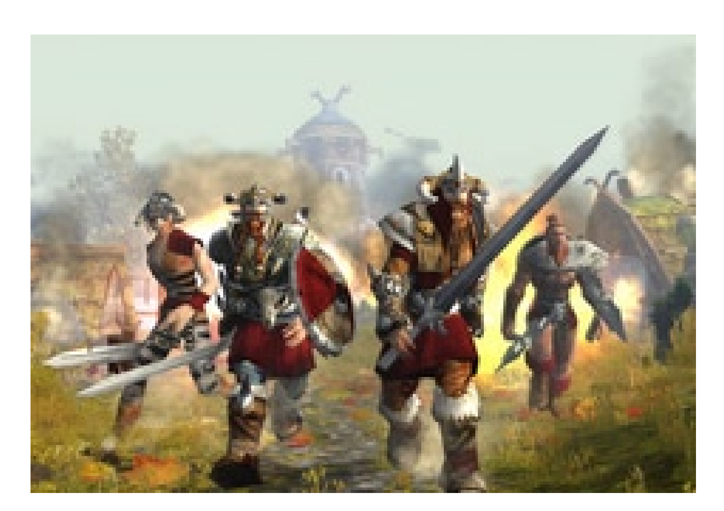
Aquellos fanáticos de los FPS podrán alegrarse, ya que se han confirmado los planes de lanzar una versión de Halo 2 para Windows Vista. Para aquellos que vivan en un mundo anillo en una galaxia lejana, Halo 2 es la exitosa continuación de Halo: Combat Evolved, lanzado a fines del 2001, con la (por aquel entonces) consola más novedosa del mercado. El éxito fue tal que al poco tiempo se decidió lanzar una secuela, la cual llegó para fines de 2004, casi 3 años después. Las novedades aparecieron por todos los aspectos: desde nuevos vehículos, armas, acciones, hasta la posibilidad de jugar con los Covenants. Sin dudas fue un éxito en ventas y los dejó a todos los poseedores de Xbox con sed de más. Lamentablemente, los usuarios de PC se vieron nuevamente afectados por las decisiones comerciales de Microsoft, pensando que nunca podrían jugar a dicho título. Como verán, los pensamientos pesimistas pueden tomárselas, ya que Halo 2 será desarrollado exclusivamente por Microsoft Game Studios en conjunto con Bungie Studios.
Como no todo es rosa, el título será sólo compatible con Windows Vista. Microsoft tenía que hacer de las suyas nuevamente...
Pagando el precio de la actualización del SO, los afortunados podrán jugar a las dos campañas en single-player (Master Chief y Covenants), multiplayer y obtendrán como extra los mapas de "Halo 2 Multiplayer Map Pack". Como último toque, se podrán crear o customizar los mapas multiplayer. Nada mal, ¿eh?
Los dejo baboseándose... y esperen sentados, porque Halo 2 todavía no tiene fecha estimada de salida.



Retrasos y más retrasos



Una de las noticias más feas que puede recibir un gamer es la postergación de un título que estaba esperando. Por eso disfruto cada línea que escribo aquí. ¡Patrañas! S.T.A.L.K.E.R. fue uno de los pocos juegos que me cautivó apenas vi el trailer, por lo tanto, al informar que THQ decidió postergar su lanzamiento hasta 2007 siento una gran decepción.
Durante el pasado año, esta empresa tuvo ganancias más bajas de las estipuladas, como la mayoría de los grandes publishers. Como consecuencia, y por simple lógica, informaron que tanto S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl y Supreme Commander fueron postergados hasta el año siguiente... Un garrón. El juego se encuentra en estado beta, por lo que esperamos que los desarrolladores no se duerman y aprovechen este tiempo extra para aplicar mejoras y pulir el trabajo realizado hasta la fecha.
Cambiando de género, ParaWorld se encuentra demorado hasta agosto de este mismo año, con las excusa de necesitar más tiempo para poder terminar de pulir el título y lograr así un balance perfecto que, según Sunflowers, es lo más importante en un juego de estrategia en tiempo real. Por lo visto, ParaWorld va a terminar saliendo un año después de lo esperado, ya que no es la primera vez que se retrasa; pero a mal tiempo buena cara, el tiempito libre que se van a tomar lo van a utilizar para realizar pruebas multiplayer a larga escala. Este es, sin dudas, uno de los RTSs más esperados para este año.
Por último, El Matador, un juego con una onda GTA, también fue retrasado. Se estipula que su lanzamiento será a fines de 2006, si todo marcha como corresponde.

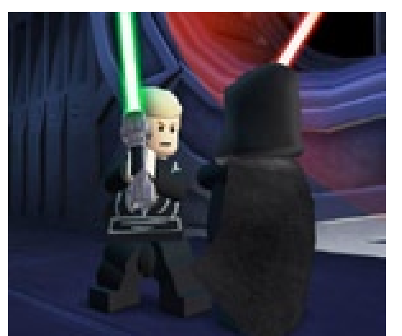


¡Increíble! Lego Star Wars 2



Según el anuncio hecho por LucasArts, pronto va a tener un lugar en el mundo "LEGO Star Wars II: The Original Trilogy", secuela de uno de los videojuegos más vendidos de 2005. Creado por TT Games y desarrollado por Traveller's Tales, este juego vería la luz no para una, sino para siete plataformas: PS2, PSP, Xbox, GameCube, NDS, GBA y PC.
Una de las mejoras agregadas es la posibilidad de usar vehículos en cualquier momento; también podremos personalizar nuestros héroes al máximo, teniendo para elegir partes de cuerpos de entre más de 50 personajes.





John Romero prepara un MMO



El infame co-fundador de id Software y productor de varios juegos reconocidos (entre ellos, Doom, Wolfenstein 3D... y Daikatana...) dijo públicamente en su blog que está produciendo un M.M.O.G. (Massive Multiplayer Online Game) y clama no dar absolutamente ninguna información sobre este proyecto.

No se mostrará al público hasta el año 2007 y, además, asegura que "va a ser muy diferente de los otros juegos online por diversas razones". Aunque algunos a estas alturas deben estar pensando lo mismo que yo, va a ser el primer juego online repleto de sapos y mosquitos para pelear.

FECHAS DE SALIDA

Bad Day L.A.	Apr 12, 2006
Broken Sword 4	Q3 2006
Caesar IV	2006
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	01/03/2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	19/10/2006
CellFactor	Q4 2007
Commandos Strike Force	14/03/2006
Company of Heroes	2006
Dark Messiah	Q3 2006
Desperados 2: Cooper's Revenge	21/03/2006
Diabolique: License to Sin	Q3 2006
Dreamfall	Q2 2006
Duke Nukem Forever	Ilusos
El Matador	Q4 2006
Etrom	TBA
FlatOut 2	2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Q1 2006
Half-Life 2: Episode 1	Q1 2006
Heroes of Might and Magic V	Marzo 2006
Hitman: Blood Money	Q1 2006
Joint Task Force	Q2 2006
Neverwinter Nights 2	Q2 2006
Operation Flashpoint 2	2006
Origin of the Species	Abril 2006
Paraworld	Agosto 2006
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	2006
Postal 3	Q1 2008
Prey	06/06/2006
Rise of Nations: Rise of Legends	01/05/2006
Runaway 2: the Dream of the Turtle	Abril 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	2007
Scarface: The World Is Yours	01/03/2006
Scratches	01/03/2006
Spore	Q3 2006
Stronghold: Legacy	Q3 2006
Supreme Commander	2007
SWAT 4 - The Stetchkov Syndicate	Q1 2006
TES IV: Oblivion	20/03/2006
The Godfather	Q1 2006
TimeShift	21/03/2006
Titan Quest	2006
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	01/03/2006
Tomb Raider: Legend	18/04/2006
Unreal Tournament 2007	2006
Urban Chaos: Riot Response	TBA
Warhammer: Mark of Chaos	2006

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

NOTICIAS

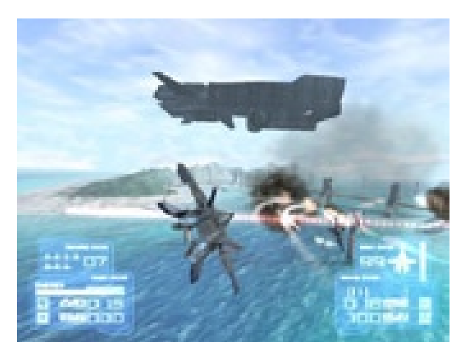
Rebel Raiders: Operation Nighthawk

¿Qué pasaría si en un futuro no tan lejano los seres humanos conquistaran el sistema solar? Operation Nighthawk es la respuesta. Luego de la conquista del infinito y más allá, todos los estados se aliaron para crear la unión de las naciones mundiales, pero

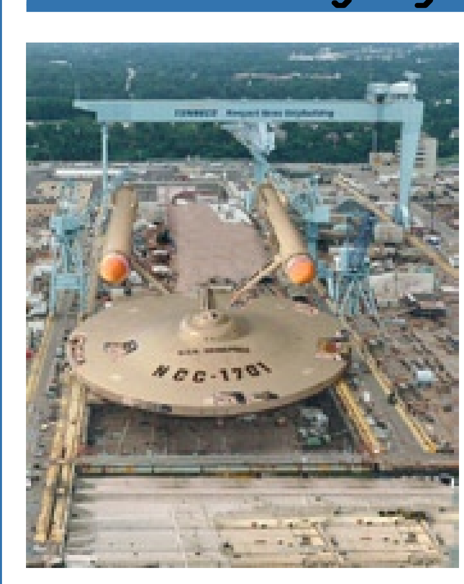


como pasa siempre, el poder hace estragos y vuelve a las personas inhumanas y tiranas (si no me creen miren a nuestro jefe de redacción); además, nunca falta el grupo de valientes que decide romper con las ataduras... Una historia simpática, que no les quepa duda.





Star Trek: Legacy Confirmado



Rumores acerca de la producción de un nuevo juego de la saga de Star Trek corrían hace no más de 2 meses por varios sitios de Internet. Pues bien, ahora es un hecho; Star Trek: Legacy, la nueva entrega basada en el universo de Viaje a las Estrellas, ya está bajo producción y desarrollo de los muchachos de Bethesda Softworks, Mad Doc Software y Quicksilver Software, y a saber será distribuido tanto para PC como para Xbox 360.

Star Trek: Legacy nos pondrá en el rol de un almirante de flota encargado de liderar batallas tanto de pequeña como de gran escala a lo largo de los cinco períodos de historia de Star Trek (The Original Series, The Next Generation, Deep Space Nine, Voyager y Enterprise), y todo esto con un sistema de batalla en tiempo real que nos brindará escenarios 3D dinámicos y la posibilidad de elegir entre las campañas de la Federación y los Klingon, cada una obviamente con misiones y desarrollo completamente distintos.

Star Trek: Legacy se espera para septiembre de este año.

EN POCAS LINEAS

¿Diablo 3 en desarrollo?

Exacto. Según fuentes cercanas a la compañía Blizzard, se está trabajando en otra secuela del juego de rol "Diablo". Y aunque ya estuvo a punto de salir una vez, lo rediseñaron completamente al no ser demasiado divertido. Actualmente, la compañía anda en busca de personas con experiencia en programación de juegos (modelaje, texturación, animación) para poder completar este juego que, sin dudas, dará que hablar.

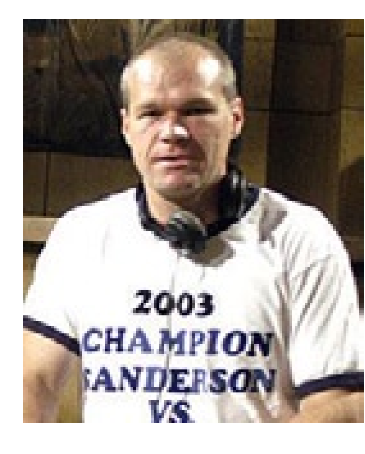


Boiling Point ya tiene secuela en producción

El equipo de Deep Shadow ya se encuentra trabajando duramente en la segunda parte de este juego que mezcla los géneros de FPS con RPG, brindándonos balance entre acción y estrategia, y con el hermoso paisaje de la selva Latinoamericana. Hasta el momento la producción no está muy profundizada, pero el grupo de diseño ya realizó un viaje a Cuba para enriquecerse con fotografías y esquemas que ayudarán al realismo y atmósfera del juego en cuestión.

Esperemos que esta segunda parte sea algo mejor que la primera

Hideo vs Uwe Boll



"Síííí, sííí, síííí" es lo que puedo acotar con respecto a esto. Hideo Kojima, el creador de la muy famosa saga "Metal Gear Solid", habla en su blog y desmiente rumores, aclarando que la película basada en la franquicia MGS NO será dirigida por Uwe Boll.

Hideo expone lo siguiente: "¡Absolutamente no! No sé por qué Uwe Boll está dando tantas vueltas al asunto y comentando todas esas cosas. Nunca hemos hablado con él. Es imposible que hagamos una película con él."

Uwe no se queda atrás y argumenta que la gente debería sentirse complacida por el simple hecho de que se hacen películas basadas en juegos (sean malas o no).

Ojo, que también alega que él no tiene toda la culpa de que sus películas sean un desastre sino que es culpa de las empresas de juegos que no lo apoyan demasiado, ¡esa es la razón! Si total, las pelis de Marvel y DC tienen un éxito tremendo porque TODO EL MUNDO conoce a sus personajes en su constante evolución, alégrense de que por lo menos haya alguien suficientemente valiente como para animarse a hacer esto! (Si no captaron la ironía, estoy en el horno.)



Palabras finales: fans, duerman tranquilos por ahora. Yo me quedo pensando, ¿cómo le habrá quedado el ojo a nuestro amigito Uwe después de esto?

Blazing Angels, avioncitos en la 2º Guerra Mundial

Ubisoft anunció la salida para PC de Blazing Angels, un juego de aviones con abundante acción que ya vio la luz en la Xbox y Xbox 360.
Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, este juego





pone al jugador al mando de un escuadrón, pudiendo pilotear 40 diferentes carcachas voladoras en misiones single y multiplayer sobre paisajes reales como Alemania, Inglaterra, Francia, Marruecos, Pearl Harbor, Midway y Tokyo.
Ubisoft promete que este port de consolas a PC aprovechará todo el poder que éstas poseen. Lo que no aclararon es si se referían a que se vería mejor, o a que -como en casi todos estos casos- consumirá recursos altísimos sin razón aparente...



Transformers, juego y pelicula



Desde que fueran lanzados globalmente en 1984, los Transformers se convirtieron en un ícono entre los pibes que mirábamos todos los días a esas cosas cuadradas cambiar de formas para pelear con otras cosas cuadradas que hacían lo mismo. Y aunque tuvo muchas secuelas, precuelas, y el merchandise abundó y abunda, ahora Activision adquirió la licencia para sacar, junto a Hasbro, varios juego para PC y consolas.
El primero de éstos estará ligado a la salida de una peli de Transformers, de parte de Dreamworks y Paramount, que estaría saliendo el 4 de julio de 2007.

Las declaraciones de estas compañías respecto a los juegos no reflejaron otra cosa que "ka-chin", con la ya famosa capacidad de Hasbro de transformar cualquier oportunidad de crear un buen juego en sólo una mera excusa para amarrocar billetes fácilmente, ya que están planeando sacar hasta ringtones de los Transformers. Los Transformers, bien aplicados, podrían crear una experiencia muy buena, ya que tienen todos los elementos para crear un buen juego de acción, y la tecnologia actual permitiría llevar este mundo robótico más allá (aunque esto es un decir - representar a esos personajes podría requerir tantos polígonos como para que los aguante una 286).
En cuanto a la película, será dirigida por Michael Bay ("The Rock" y "Armageddon"), lo cual importa poco porque el estilo de la misma será otro. Pero la gente no entiende. Es por eso que Uwe Boll pudo sacar tantas pelis ya...



Las leyendas de Stronghold

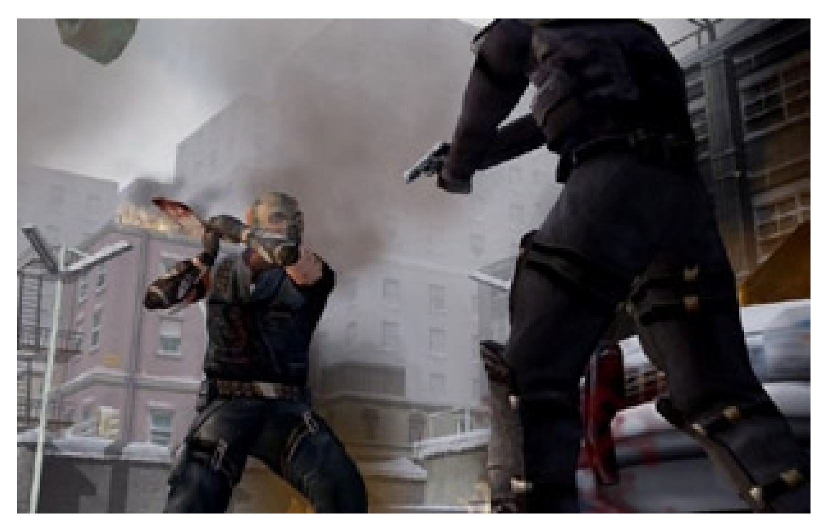
Los muchachos de 2K Games hicieron felices a muchas personas al decirles que un nuevo Stronghold podría ser disfrutado en sus PCs. Stronghold Legends (recordemos que ponerle el número al juego está pasado de moda) incluirá una más profunda e innovadora jugabilidad, nuevos modos multiplayer y ya saben lo que le sigue al discurso. Tomaremos el control del rey Arturo y sus caballeros, el conde Dracula -¿se podrá empalar a los adversarios?- y al gran Siegfried de Alemania, en las 24 misiones que tendrá la campaña. Por ahora la fecha de salida está prevista para nuestra primavera de este año.







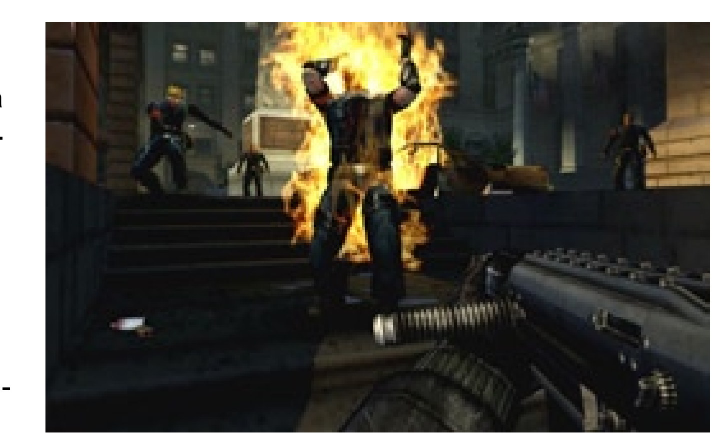
Continuación para Urban Chaos



A finales del '99, un juego llamado Urban Chaos nos ponía en los zapatos de D'arci Stern, un policía que con la sencilla obligación de capturar criminales en una ciudad que parecía no saber lo que es la ley y el orden. Claro que a medida que avanzábamos, la trama se iba complicando.

Recientemente Eidos Interactive anunció la continuación, titulada Riot Response. Seremos el típico héroe –esta vez llamado Nick Mason- que trabaja para una organización de soldados de elite llamada T-Zero, formando parte de la también típica "última línea de defensa". Si bien nuestro trabajo consiste principalmente en detener terroristas de mucha barba, muchas veces seremos derivados a tareas menos sorprendentes, pero aun así peligrosas. Es que además de las típicas promesas de gráficos super buenos, ambiente super interactivo y utilización de armas tecnológicamente super grosas; está la de trabajar codo a codo con otras fuerzas de seguridad (policías, bomberos, etc.) en tomas de rehenes, casos de bombas y manifestaciones a gran escala -¡teman piqueteros!-.

La fecha de salida de este FPS aun no se confirma, pero se cree que saldrá alrededor del tercer cuarto del año.



Prostitutas en contra de GTA

Las chicas de la organización del trabajo más viejo del mundo se encuentran susceptibles, y como no podía ser de otra manera, qué mejor forma de desquitarse que apuntando -cómo no- a la franquicia del famoso GTA. En su aventura para sacar de las góndolas al videojuego se les unieron políticos demagogos de turno, policías y abogados conservadores. Para reforzar estos ataques, el sitio web de las chicas cita varios documentos, como el ''Family's David Walsh'' o el documento de 2001 del Instituto Nacional de los Medios sobre la influencia negativa de los videjuegos violentos sobre los niños. Aunque de manera contradictoria, la misma organización admite estar en contra de cualquier forma de censura. Los preocupados padres afirman que quieren informar al resto de la comunidad sobre el riesgo de que sus tiernos niños se conviertan en psicópatas asesinos y al mismo tiempo promover el derecho de las trabajadoras de la cosa chancha. De esta manera, la organización pretende mejorar el ambiente seguro y las condiciones de vida de las chicas.





SPORE

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Q4 2006
Demo: No disponible
Género: Simulación
Compañía: Maxis
Distribución: No disponible

¡LA VENGANZA SERÁ MÍA!

POR Maximiliano Nicoletti

Sim City fue uno de los primeros juegos que jugué en mi vida. Sim City 2000 fue una continuación genial. Sim Town, Sim Tower, inclusive Sim Copter habían llenado mis días, hora tras hora, pegado a una Pentium 133 que alimentó mi vida por una expansión temporal ridículamente alejada del límite de su vida útil. Si la historia hubiese acabado ahí, mi amor hacia Will Wright seguiría vigente hasta el día de hoy. Pero la historia no terminó ahí y salieron aberraciones como Sim City 3000 y Sim City 4. Ni que hablar del The Sims, cuyo único objeto, además de dejarnos jugar casi cuarenta horas armando la vida de un tipito raro que al final terminaríamos ahogando en la piscina más cercana, era dar el pie para que el señorito se llenara los bolsillos sacando expansión tras expansión tras expansión que agregaba cada vez más payasadas inservibles para ver cómo terminábamos ahogando a un boludo en una piscina. Sí, Will Wright, te odio con toda mi alma.

Y para sumar, aquellos que me conocen bien saben que mi odio va más allá de simples palabras. Saben de lo que soy capaz y de que ni Jack Bauer podría detener mi cruzada contra la maligna figura de ese hombre aprovechador, que roba los bolsillos de pobres ingenuos que degustan del genera-expansiones The Sims. Gente como Diego Beltrami o Santiago Platero -cuyos nombres de guerra son TK421 y Plater- conocen este odio que surge de mí y es capaz de destruir generaciones, y alguno de ellos dictó que yo debía organizar esta preview para que ustedes la lean. Un golpe bajo, si los hay, contra mi persona. Me aguanté el ER. Me aguanté el Trainz. Pero esto, mis odiados compañeros de trabajo, esto es la guerra.



La utopía Pitufa

TK421 y Plater tienen relaciones carnales todas las noches

Cada aberración creada por este hombre horrible de nombre Will Wright responde a una simple ecuación algebraica: Objetivo del juego = (Sim Cosita – Sim) + (Hacer un/una). Procedamos a resolver la ecuación utilizando el ejemplo más común, Sim City, traduciéndolo a Sim Ciudad. Entonces, a Sim Ciudad le restamos Sim, de esta forma queda Ciudad. Luego procedemos a sumarle Hacer una. De esta forma obtenemos un resultado final sin variables de ningún tipo: Objetivo del juego = Hacer una ciudad. De todas formas, esta ecuación no se respeta en Spore. ¿Por qué? Se nota que no estabas leyendo, ¡Spore no tiene un Sim en su nombre! ¡INCREÍBLE! Otra cosa increíble que tendrá el Spore es que no empezaremos creando a uno de los tarados ya adultos que serán las próximas víctimas de nuestras piscinas e incendios caseros, sino que crearemos directamente a un organismo unicelular del cual veremos, paso por paso, su proceso evolutivo hasta transformarse en una especie firme en el planeta. Y, se rumorea, el planeta no será el único lugar donde podremos interactuar.

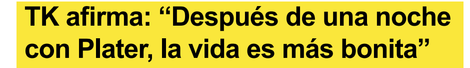


Los escenarios, al parecer, estarán llenos de vida. Al dar comienzo a nuestro organismo, el caldo primordial de vida, el agua, estará lleno de plantas y microorganismos, entre otras cosas. El planeta estará lleno de detalles pequeñitos, como insectos volando alrededor. Y por último, el espacio. Lleno de cometas, estrellas, meteoros y masas de gas.



Plater dice: "Los mimitos de TK me hacen sonreír como nadie"

Lo más frustrante de tener que jugar a Los Sims es tener que cuidar a tu idiota como si fuera parte de tu familia. Por Dios, yo tengo una gatita en mi casa, que supuestamente me pertenece, y si no fuera porque no vivo solo todavía, la pobre se habría muerto de hambre hace tiempo. ¿Qué tiene de divertido ver una pantalla mientras un tarado hace lo que quiere o lo que le ordenamos? ¡Es más divertido ahogarlos!
Cosa que no pasará en un comienzo con Spore, ya que nuestra creación unicelular flotará por el caldo de la vida mientras lo miramos un rato y empezamos a retocar en su personalidad y dinámica, hasta que llegue el momento de dejarlo ser libre por la superficie del planeta. Y para ello estará en todo momento -y para más cosas que nuestro bicharraco- el editor 3D que lleva incorporado el juego para moldear cada faceta del susodicho. Además, el mismo editor servirá para darle forma y función a edificios y vehículos. Si, vehículos. Al mismo tiempo, contará con un creador de texturas según algunas especificaciones para poder darles piel a nuestras creaciones. Por otro lado, las diferentes especificaciones de altura, peso y volumen de nuestro pichón darwiniano le darán su forma de caminar y sus movimientos. Una criatura pequeña, pensante, sin mucho peso, será un correcaminos en potencia, mientras que un peso pesado a lo coloso marcará el paso y se moverá lentamente.



TK afirma: "Después de una noche con Plater, la vida es más bonita"

¿Se acuerdan de Sim Copter? El jueguito en el que pilotábamos un helicóptero alrededor de una ciudad, usándolo para transporte y emergencias. ¿Saben qué le faltaba? ¡SANGRE! Lo mismo que les falta a todos los juegos Sim. ¿Para cuándo un Sim Tank en el que liquidemos tontos a troche y moche sin titubear? ¡QUEREMOS SANGREEEE! Pero Spore puede llegar a darnos una sorpresa. Por supuesto, nuestra especie tendrá que escalar durante su evolución para la conquista del planeta. El dominio total se dará con la conquista del tipo cultural, militar o económico.
De la misma forma, nuestros movimientos, al conectarnos a Internet, quedarán marcados en un sistema de multi-universo en el que recibiremos una gran cantidad de reportes sobre las diferentes especies que llegaron a nuestro planeta, conocieron a nuestros bichitos y la gente que utiliza nuestros edificios en sus propios planetas.
¿Será Spore un juego que me haga volver a adorar los juegos de Will Wright? ¿Será Will Wright el mismo ladrón de siempre y nos llenará de expansiones para un solo jueguito? ¿O será que dentro de un tiempo cuando les muestre la review, podré decir "amigo Will, me equivoqué"?



TITAN QUEST

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 2006
Demo: No disponible
Género: RPG
Compañía: Iron Lore Entertainment
Distribución: THQ

¿EL HALF-LIFE DE LOS RPG?

POR Matías Leder



Sin duda uno de los géneros que nunca perdió popularidad es el RPG. Siempre hay algún juego nuevo y cada tanto sale una verdadera joya, aunque el género se está diversificando y está colándose en otros tipos de juegos, como los FPS; pero tenemos dos grupos principales: los RPG tradicionales y los que tiran a un Arcade matabichos (Diablo II). Y los clones de Diablo crecen en número mes a mes - en su mayoría son basura, porque para triunfar entre tan grandes clásicos es necesario aportar algo nuevo, algo fresco que te lleve a jugar ese juego. Y ahora aparece Titan Quest, un juego que aspira a ser algo más que un clon de Diablo II, pero ¿qué nos ofrece?

¿Libertad?

Muchas cosas en este juego estarán libradas a nosotros. Para empezar, no elegimos una clase específica, sino que podremos disponer de todas las armas y hechizos para usar dependiendo de nuestras preferencias. Al crear el personaje sólo elegimos el sexo y luego podremos elegir de entre dos de las ocho clases de habilidades. Así, un ladrón se especializaría en hechizos de ocultamiento y armas a distancia, mientas que un tanque revientatodo usaría armas grandes y hechizos curativos; según nuestros gustos conformamos una clase de personaje a partir de un mismo comienzo, pudiendo lograr muchas más combinaciones que si tuviéramos que elegir una clase al comenzar el juego; esto no es precisamente nuevo, pero no se lo ve todos los días y siempre cae bien.
La historia también va por este camino. El juego aún no tiene ningún argumento definido; según Iron Lore, una historia sólida es algo muy importante en un RPG, por eso no quieren estropear el juego con algo a medio hacer que sea una mera excusa para matar bichos, pero por otro lado también dicen que el juego nos dejaría la libertad de hacer lo que queramos sin tener que seguir un argumento, lo cual es exactamente lo opuesto a lo que dijeron antes.
Iron Lore se dedicó exclusivamente a pulir los aspectos que hacen a la jugabilidad, balance, gráficos y demás, tratando de llevarlos lo más alto posible, para que así el argumento (si es que tendrá alguno) sea el broche de oro de un nuevo clásico.

¿Variedad?

Un juego que ofrece una amplia variedad de cosas que hacer, ver y usar tiende a durar un poco más en nuestro disco rígido, impulsándonos a ver qué hay de nuevo más adelante. Titan Quest nos ofrece 120 habilidades que combinar entre los ocho tipos que trae el juego (combate, magia, invocación, trampas, etc.) y 85 tipos de monstruos con subclases de cada uno. Estos monstruos se generarán al azar dependiendo del mapa y del nivel de nuestro personaje, manteniendo un balance que no vuelva al juego frustrante ni repetitivo. Los monstruos son el plato principal en este tipo de juegos, no importa qué argumento tenga, qué tipo de juego sea - siempre vamos a tener que matar incontables hordas de bichos para subir niveles y recolectar basura que vender o armas y armaduras que usar, y aquí es donde el juego me llama más la atención.
Los monstruos tendrán una IA que incorpora algo más que lo que normalmente trae este tipo de juegos. Si bien en otros RPG los enemigos corrían y se retiraban si los estábamos masacrando, aquí además los veremos pelearse entre ellos si uno tiene algo que otro quiere, o si son golpeados por un compañero. Incluso si uno de ellos muere y tenía un arma mejor que las de los demás, se pelearán por obtenerla y el que la consiga la usará contra nosotros. Y los ítems que caen de cada uno tendrán relación con lo que matemos; ya no más matar un murciélago y recibir oro o una espada larga.





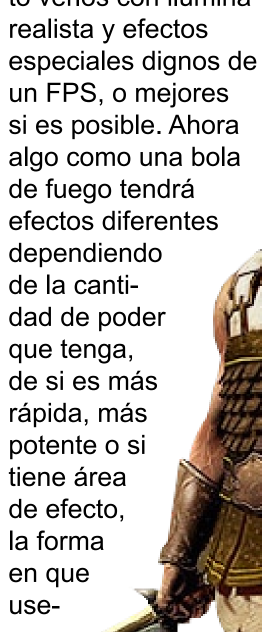
Están majaretas estas estatuas

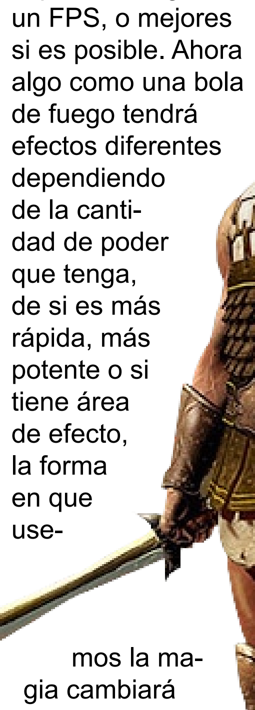




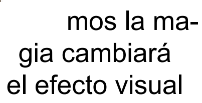
¿Belleza?

Los juegos entran por los ojos y los oídos. Aún el más Hardcore gamer va a verse más atraído por un juego con gráficos lindos (aunque son los otros aspectos los que nos hacen seguir jugándolo) y hoy en día hablar de gráficos detallados en un juego es bastante inútil, incluso los juegos más patéticos suelen traer gráficos alucinantes. Por eso los desarrolladores buscan nuevas cosas que atraigan la atención, como en este caso, física y ragdoll. Durante los combates los enemigos son empujados, golpeados, reventados y destrozados de una forma realista, acorde al arma o hechizo que usemos, y no mueren de una forma genérica prefijada; ya no son sprites, no puede seguir pasando eso (en Fallout eran sprites y no pasaba, pero Fallout no es un juego, es una religión).
Los efectos visuales de hoy en día benefician más que a cualquier cosa a los hechizos: es mucho más bonito verlos con iluminación realista y efectos especiales dignos de un FPS, o mejores si es posible. Ahora algo como una bola de fuego tendrá efectos diferentes dependiendo de la cantidad de poder que tenga, de si es más rápida, más potente o si tiene área de efecto, la forma en que usemos la magia cambiará el efecto visual





Opa, se cabrearon







Ahora comprendes el verdadero poder del lado oscuro

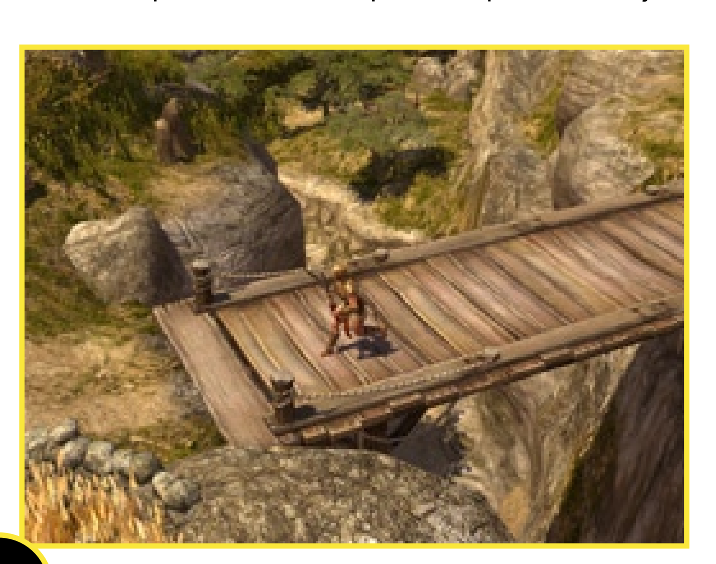
que ésta genere. Habiendo tantas posibles combinaciones tendríamos un espectáculo de luces y colores bastante lindo de ver. El diseño de los escenarios quedó a cargo de varios artistas que generaron texturas hermosas, logrando un mundo bastante colorido -dentro de lo posible - el juego se centra en Grecia y Egipto así que es arena, gris y marrón mayormente-. Las imágenes que acompañan la nota no le hacen justicia al juego, ya que todavía falta bastante para que salga. Esta atención al detalle también está presente en las criaturas: animales salvajes mostrando diferentes patrones de piel, logrando diversidad; otros (como los Ichthians) tienen partes del cuerpo que brillan en la oscuridad, o criaturas demoníacas tendrán hilos de fuego recorriendo el cuerpo y ojos brillantes rojos o amarillos.

¿El efecto Half-Life?

Y el subtitulo de la nota se refiere a esto específicamente. Iron Lore Promete un juego totalmente customizable, un potente editor tan sencillo que afirman sólo será necesario el botón izquierdo del mouse para usarlo completamente, y tan completo que los escenarios creados por los jugadores no tendrán nada que envidiarles a los que trae el juego. Iron Lore planea generar una comunidad de Modders que sea a los RPG lo que la de Half-Life es a los FPS, alentando a la gente a crear sus propios mods y expansiones y ponerlas a disposición del resto del mundo. Este editor incluso podrá exportar e importar a otros programas como 3DStudioMax, así los más experimentados Modders podrán generar sus propios modelos y objetos e importarlos fácilmente. Este editor trae unos chiches bastante poderosos: puede fusionar texturas para lograr un efecto realista al combinar, por ejemplo, pasto y arena en un oasis, junto con herramientas para modelar la forma del terreno, ondulando y acomodando los objetos para que se adapten al entorno automáticamente (no más puentes flotando en el aire). Incluso puede fusionar dos mapas diferentes para crear uno más grande, o permite trabajar a varias personas a la vez en red sobre un mismo proyecto.
Junto al editor de mapas, Iron Lore trabaja en un programita para generar Scripts y Eventos que incluir en las campañas creadas con el editor, aunque afirmaron que puede que no venga incluido en el juego, pero estará disponible para descargarlo gratuitamente una vez esté completo.

¿Promesas?

Titan Quest es un juego que promete muchas cosas lindas, con algunas cosas nuevas y otras que no se ven muy seguido en el género logró captar mi atención, pero hubo otros juegos que también prometieron muchas cosas lindas. Con tantas promesas este juego tiene Daikatana escrito por todas partes y la posibilidad de ausencia de un argumento no me convence mucho, aunque aún falta bastante para que salga y las cosas pueden cambiar mucho todavía.





THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2

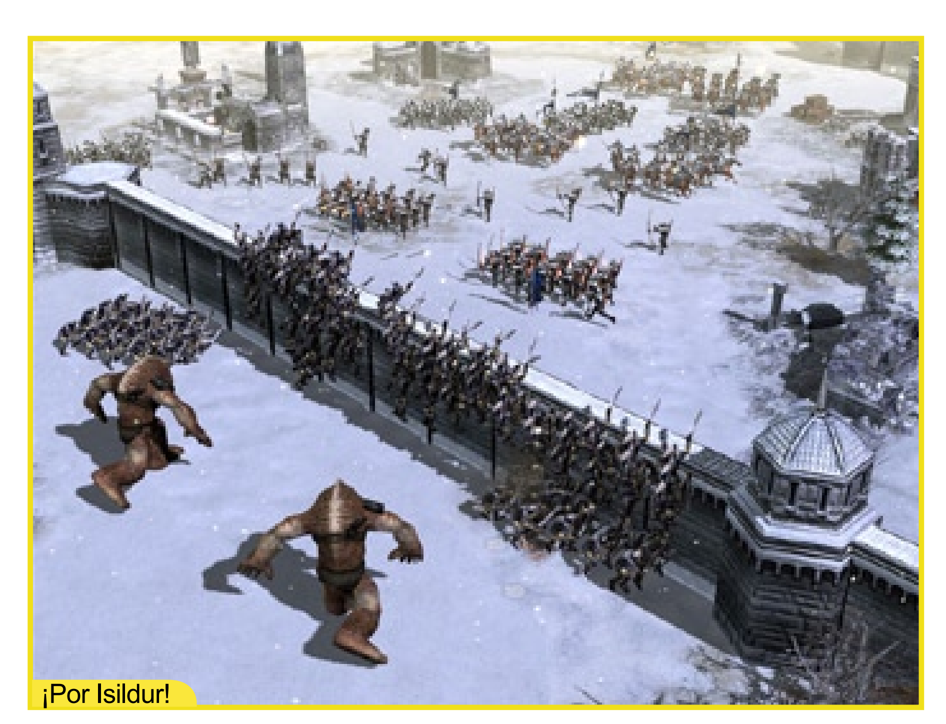
FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Q1 2006
Demo: No disponible
Género: RTS
Compañía: EALA
Distribución: Electronic Arts

¡GÚTHWINË! ¡GÚTHWINË POR LA MARCA!

POR Maximiliano Nicoletti

Cuando era un niño pequeño, mucho antes de que el cine transportara toda la magia que su lectura poseía, un viejo amigo me presentó tres libros hermosos que tiempo después sustentaron días y días de lectura: El Señor de los Anillos. A partir del momento en que cerré el último libro esperé encontrar juegos de la saga que iluminaran todo lo que Tolkien supo dar. Ilusiones vanas. Tiempo después de la salida de la primera película era obvio que las grandes compañías iban a pelearse por los derechos de la franquicia con tal de ganar algunos dólares. "Mientras no sea como Matrix", me dije aquella vez...

¡Gracias a Ilúvatar me equivocaba! A pesar de que el primero de ellos, aquel basado en la primera de las películas del genial Peter Jackson, fuera un gran fracaso (y no vamos a discutirlo, fue un gran fracaso), los siguientes comenzaron a tener un poco más de gustito a Lord of the Rings, mejorando alguna que otra cosa. Hasta que llegó, hace no más de un año, Battle for Middle-Earth, un RTS que tomaba la gran mayoría de las batallas vistas en la película para darnos dos campañas, ya sea como las fuerzas del bien o las del mal, y nos permitía conducir a los héroes conocidos de los filmes y los libros, mientras recreábamos algunas de las grandes batallas que formaron parte de la representación fílmica de la Guerra del Anillo. El juego llamó la atención. Los gamers requirieron algunas mejoras, dijeron las cosas que les gustaría ver. Y Electronic Arts escuchó. Obviamente iban a hacerlo, ¡el primero vendió mucho!


¡Por Isildur!



¡Andúril! ¡Andúril por los Dúnedain!

Con la salida, el pasado mes de enero, de la beta multiplayer de Battle for Middle-Earth 2, algunos de los integrantes de su tan amada, perfecta y, sobre todo, exitosa revista nos hemos encerrado un par de días lejos del Sol de Gondor en nuestras pequeñas cuevas orcas a testear un poco de las nuevas cosas que incluirá esta nueva entrega. Lastimosamente, al ser una beta multiplayer, poco se puede decir acerca de las campañas single player. Una de las pocas cosas es que, al contrario de la primera entrega, las campañas se centrarán más en batallas y escaramuzas que no hayan sido vistas en las películas de Peter Jackson, principalmente las campañas en el Norte, introduciendo batallas de elfos y enanos contra las huestes de Mordor, que contarán, entre otras cosas, con la ayuda de goblins. De todas formas, Rohan y Gondor no serán olvidados, mientras batallan contra los Hombres del Oeste.

Saruman, tu vara está rota.

En principio, los mayores cambios estarán presentes en el modo multiplayer. Entre ellos estará la posibilidad de jugar una campaña a larga escala en la modalidad War of the Ring, con o contra otro jugador. Además de ésta, de la que nada se sabe, ya que la beta multiplayer sólo contiene una modalidad skirmish para hasta cuatro jugadores simultáneos, con el fin de probar un poco de las nuevas razas, encontramos otra nueva posibilidad: One Ring. En este modo, Gollum estará escondido en algún lugar del mapa en el comienzo, y aquel que logre encontrarlo primero y matarlo obtendrá el Anillo Único, el cual dará la posibilidad de invocar a Sauron al campo de batalla, siendo de los malos, o a la versión malvada de Galadriel si somos de los buenos. Que contemos con la capacidad de adquirir a estos personajes no quiere decir que no vayamos a contar con la ayuda de los típicos héroes ya conocidos en la versión anterior.



¡Partimos, partimos, partimos a la guerra!

La forma de construir, antes limitada a un pequeño espacio y zonas predefinidas donde ubicar los edificios, ha sido cambiada a algo con lo que los que jugamos RTS estamos más familiarizados. Seremos capaces de construir con un poco más de libertad y expansionismo. Por supuesto, la capacidad de expandir nuestro territorio de construcción genera desventajas a su vez. Un gran territorio requerirá cada vez más defensas, más murallas, ejércitos, torres de vigilancia... Esto no quiere decir que tengamos la opción de reducir nuestros espacios para poder defendernos más fácilmente, ya que también contamos con un nuevo sistema de recursos. Este nuevo sistema no nos permitirá poner edificaciones recolectoras de recursos una cerca de la otra, porque de esa manera reduciríamos el porcentaje de obtención de los mismos. Así es como, mientras más alejadas estén estas estructuras una de otra, mayor será la cantidad de recursos obtenidos por esa estructura.



Para los enanos, estos edificios (minas, en su caso) también les servirán como un salvoconducto entre dos puntos, lo cual será algo bastante útil. Esta raza es particularmente buena para la ingeniería y la construcción de maquinaria de guerra, y a su vez es una raza guerrera que puede aguantar cualquier tipo de embestida de las huestes de Mordor.

En cuanto a las batallas, ahora mediante una combinación de clicks, seremos capaces de administrar formaciones para nuestros ejércitos y de esta forma reafirmar sus posiciones en combates a gran escala. Además contaremos con la posibilidad de poder colocar posiciones de soldados contra lanceros, mientras flanqueamos su área para tomarlos por sorpresa y desbaratarlos por completo. Recordemos que en la versión anterior, uno o dos batallones de lanceros podían desbaratar gran cantidad de nuestros jinetes de una sola pasada, sin importar lo que hiciésemos.

Al igual que en la entrega anterior, tendremos la posibilidad de crear soldados, no en singularidad, sino en batallones de veinte o cuarenta guerreros.

¿Qué es lo que nos espera en la Tierra Media? ¿Será esta vez un RTS hecho y derecho como nos prometieron alguna vez? Tendremos que esperar no más que unos días desde la salida de esta gran revista para saberlo.



TOCA RACE DRIVER 3

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 24 de Febrero
Demo: Disponible
Género: Carreras
Compañía: Codemasters
Distribución: Codemasters

UN MUCHACHO ACELERADO

POR Manuel Cajide Maidana

Hace rato que Codemasters viene haciendo muy buenos juegos de carreras, aunque no son perfectos simuladores -como a ellos les gusta llamarlos-, son muy complejos y desafiantes para un corredor acostumbrado a los arcades. ToCA Race Driver 3 promete lo clásico: tomar a su predecesor y llevarlo a un nuevo nivel. No por eso hay que mirarlo con desconfianza, estuvimos probando la demo y todo indica que posiblemente estemos ante uno de los juegos de carrera más completos de la época.

Un muchacho ambicioso

Al igual que en las entregas anteriores, asumimos el rol de un corredor amateur que quiere ser más groso que Fangio, Sainz y Schumacher juntos, porque además de ser el mejor, quiere serlo en todas las categorías posibles. Rally, Ovalos, G.T., lo que venga... mientras tenga cuatro ruedas va a competir hasta ser el mejor. Pero para lograrlo claro que va a tener que empezar desde abajo e ir trepando a medida que sume victorias y elija un camino. Todo esto con una narrativa y cut-scenes de por medio, que van a ir variando de acuerdo con nuestras acciones. Así como nuestro manager puede darnos consejos antes de entrar al coche, si nos echamos un moco en pista va a enojarse y demandar explicaciones.

Se está poniendo mucho énfasis en la posibilidad de elección para poder ir adaptando el juego a nuestros gustos. Nuestras acciones, tanto en pista como fuera de ella, podrán repercutir en nuestra amada profesión. Dependiendo de en qué campeonatos nos inscribamos, tendremos a nuestra disposición diferentes caminos para avanzar. Para eso se han agregado más de treinta nuevas disciplinas: además de los Tourning Cars, nos encontramos con camiones, Formula 1, autos clásicos y hasta unos off-road muy peculiares, sumando más de 70 automóviles distintos para elegir, la mayoría de ellos licenciados. Para completar, no sólo habrá una gran cantidad de disciplinas y vehículos para elegir, sino que también se esperan más de 50 circuitos distintos de todas partes del mundo y una gran variedad de terrenos.
Por supuesto no será lo mismo con-



ducir un Super-Deportivo en pista de asfalto que tratar de mantener el control de un Monster Truck sobre barro. Vamos a tener que acostumbrarnos a nuevas formas de manejo todo el tiempo, lo que puede ser un interesante desafío para algunos. Más tarde, si nos gusta algún modo en especial, podremos especializarnos en esa categoría; de modo que si nos agrada manejar sólo en asfalto, podríamos comenzar nuestra carrera en Kartings y avanzar hasta la Formula 1, evitando el Rally o similares.

Un muchacho seguro

Otro elemento importante que modificará la conducción de nuestro autito van a ser las piezas intercambiables y upgrades disponibles, todos ellos también licenciados. No se dieron a conocer números, pero si la cantidad es aunque sea igual a la de las entregas anteriores vamos a tener un repertorio más que completo. Finalmente, el chiché que a ningún simulador que se jacte de serlo le puede faltar: las opciones de la puesta a punto. Incluso en la demo, la libertad que ofrecen las opciones para modificar el vehículo es impresionante. Podemos pasar unas largas horas probando una por una cuál es la configuración ideal para nuestro coche para sacar esos preciados segundos que tanto necesitamos.

Pero toda esa configuración se va por el caño si no sabemos lo que hacemos en pista y dañamos el vehículo... hasta la aerodinámica del coche es afectada por el daño en la carrocería, así que además de preocuparnos por llegar primeros a la meta, vamos a tener que andar con cuidado para no quedar fuera. Es más, si nos estrolamos contra una pared bien fuerte quedaremos eliminados de la carrera, a menos que tengas ganas de bajarte y empujar. El sistema de daños no sólo es afectado por los golpes directos, sino que si manejamos de forma inapropiada, exigiendo de más al vehículo, podríamos toparnos con una desagradable sorpresa que nos deje fuera de juego y que deje con grandes dolores de cabeza a nuestros mecánicos.



Un muchacho bonachón

Como es costumbre en ToCA Race Driver, el daño a nuestro auto (o si nos sentimos crueles al de los demás) será visible a través del poderoso motor gráfico. Si bien es el mismo de la entrega anterior, se ha optimizado mucho y pulido en algunas partes con resultados que hacen que no tenga nada que envidiarle a sus contrapartidas. Dependiendo de a dónde le demos los martillazos al coche se va a deformar de acuerdo con la fuerza y posición del golpe, en lugar de quedar con simples rayones o vidrios rotos (¡muérete de envidia, NFS: Most Wanted!).
Unos lindos gráficos no podían venir solos. Los sonidos de los motores, al igual que los efectos de sonido, se vienen con todo. El rugir de estas bestias hace que parezcan vivas y tengan identidad propia, ya que cada una sonará diferente.
Y de la misma forma que toda esa energía liberada por las revoluciones nos alegren el día, podrían desaparecer al escuchar cómo mueren tras una colisión.

Un muchacho competitivo

Pero ¿qué sería de tantas carreras sin oponentes? La inteligencia artificial no va a faltar en este juego, con hasta 21 autos en pista. Y así como cada categoría tratará de emular el comportamiento real de los vehículos a pesar de sus amplias diferencias, nuestros oponentes virtuales no conducirán igual en todos los modos. Codemasters quiere que el juego single player se sienta tan real como el multiplayer, prometen hasta que los conductores se portarán de distintas formas de acuerdo con su personalidad. Pero claro que por más superdotados que sean esos bots, nunca vamos a tener la misma satisfacción que al hacer tragar el polvo a nuestro mejor amigo. Así que pueden descansar tranquilos, ya que el soporte multiplayer -tanto en LAN como a través de Internet- soportará hasta 16 jugadores y está garantizado.

Un muchacho junado

Con todos estos elementos, se nota lo ambicioso del proyecto de la gente de Codemasters para hacer el simulador de carreras más completo del momento y, virtualmente, sin competencia cercana. Hay que ver de todas formas cuánto de simulador y cuánto de arcade va a ser a fin de cuentas, pero estoy seguro de que este va a ser uno de esos juegos que todos los fanáticos del automovilismo vamos a querer probar.



ETROM: THE ASTRAL ESSENCE

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: TBA
Demo: No disponible
Género: RPG
Compañía: P.M. Studios
Distribución: P.M. Studios

DESDE ITALIA PARA GAMING FACTOR

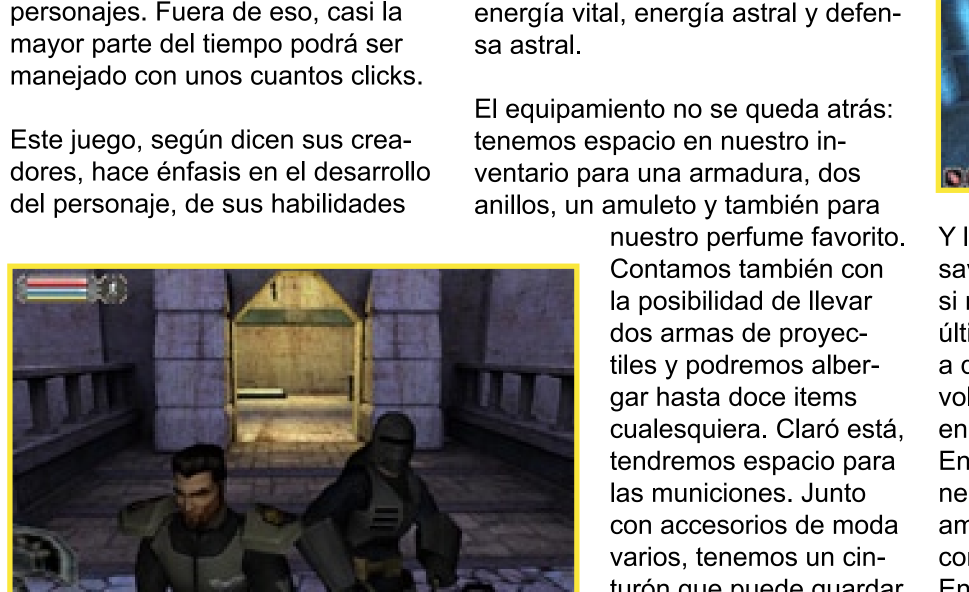
POR Luciana Decristófaro



Etrom: The Astral Essence es un RPG que mezcla fantasía con ciencia ficción. Con un aspecto muy similar a Diablo, Etrom dista de nuestro mundo como lo conocemos. Comienza cuando un soldado encuentra un arma poderosa. Para ser exactos, un hacha sagrada que va a fusionarse con él para darle poderes y, así, alterar su naturaleza, convirtiéndolo en un guerrero de primera clase.
Luego de que despierta, se encuentra con la necesidad –aunque involuntaria– de servir de nuevo al estado al que dedicó su vida con anterioridad. Presionado por los que manejan la enorme ciudad en la que vive, es forzado a irrumpir en zonas desoladas en busca de respuestas.

Dentro de poco llegará la versión en inglés de este juego originalmente italiano, así que, con su permiso, paso a contarles un poco de qué trata.
Etrom es completamente en 3D, lo que posiblemente traiga problemas a la hora de manejar el personaje y al mismo tiempo las cámaras, pero que por otro lado hace hincapié en los detalles gráficos, ya sea suelo, vegetación y hasta incluso otros personajes. Fuera de eso, casi la mayor parte del tiempo podrá ser manejado con unos cuantos clicks.

Este juego, según dicen sus creadores, hace énfasis en el desarrollo del personaje, de sus habilidades y características especiales. Es necesario ir a ciertos lugares para poder subir de nivel, es decir, una vez juntada la experiencia suficiente podremos ir a un área determinada -como ser: un templo- para poder seguir perfeccionando a nuestra mascotita virtual.
Disponemos de seis características –atributos, habilidades, etc.– para desarrollar: habilidad y poder de nuestra hacha sagrada, precisión, energía vital, energía astral y defensa astral.





El equipamiento no se queda atrás: tenemos espacio en nuestro inventario para una armadura, dos anillos, un amuleto y también para nuestro perfume favorito. Contamos también con la posibilidad de llevar dos armas de proyectiles y podremos albergar hasta doce items cualesquiera. Claró está, tendremos espacio para las municiones. Junto con accesorios de moda varios, tenemos un cinturón que puede guardar hasta diez drogas (legales) para regenerarnos y mantenernos sanitos.
Seremos los felices propietarios de una Palm, con la que podremos enterarnos de las cosas que nos ocultan los políticos, y hasta se pueden conseguir chips con información en los mercados negros.



Y lo que todos odiamos... Los saves por checkpoints. O sea que si morimos media hora después del último save automático, no nos va a quedar otra alternativa más que volver a hacer todo lo que hicimos en esos últimos minutos de vida. Encantador, sobre todo cuando tenemos que encargarnos de muchas amenazas juntas y morimos justo con la última y por un error nuestro. En fin, veremos qué sucede con este título. ¿Terminará siendo un clon más de Diablo?

JET THUNDER: MALVINAS / FALKLANDS

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: TBA
Demo: No disponible
Género: Simulación
Compañía: Thunderworks
Distribución: Thunderworks

HALCONES SOBRE MALVINAS

POR Diego Bortman



Jet Thunder nos da la posibilidad de participar en uno de los momentos más importantes de la Argentina en el siglo pasado: la guerra de Malvinas.

Este simulador nos propone una campaña dinámica en la cual podremos tomar parte de los dos bandos, Argentina o Gran Bretaña, siempre manejando los aviones pertenecientes a cada uno, a saber: del lado británico tendremos al Sea Harrier. Del lado argentino podremos usar los A-4 Skyhawk, Super Etendard, IA-58 y los distintos tipos de Mirage -MIII, Mara y Finger-. Las restantes unidades (navales y terrestres) serán manejadas por la IA, y estos chicos planean que aparezcan todas las que se usaron en el conflicto, desde el portaaviones británico HMS Invincible hasta el ARA 25 de Mayo, pasando por baterías antiaéreas Roland, Bombardero Canberra y distintos Destructores Clase 42 entre otros.

El engine es algo nuevo para este producto, realizado por la misma gente de Thunderworks, y como pueden ver por las imágenes, se ve increíblemente bien. El tiempo dirá si el manejo de las aeronaves es lo más parecido a la realidad o no. Este título no sólo está dedicado a los pilotos virtuales “hardcore”, ya que prometen varios seteos de opciones que permitirán a cualquier “rookie” volar estas preciosuras sin estrellarse contra el suelo apenas despeguen.



Una de las cosas que llaman la atención en este título es la posibilidad de realizar re-abastecimiento en vuelo usando los KC-130 de las FFAA; esto le agrega una tremenda cuota de realismo ya que así sucedía cuando los aviones argentinos debían realizar operaciones desde el continente hacia las islas.

El modo multiplayer promete una opción cooperativa -jugador contra jugador y jugadores contra IA- y el modo Dogfight que soportará hasta 16 personas.
El modo Campaña, como se mencionó antes, nos permitirá elegir entre Argentina y Gran Bretaña. Siendo GB empezaremos nuestras operaciones navales desde los portaaviones HMS Invincible y HMS Hermes; siendo Argentina, desde el continente o, si usamos los A-4Q, desde el ARA 25 de Mayo. Está por verse si aparte de la campaña dinámica contará con algunas misiones “históricas” que cumplieron los pilotos durante el transcurso del conflicto.

Por la información que presenta la gente de Thunderworks, deberíamos estar en presencia de un increíble simulador, único en su estilo en cuanto al trasfondo. Pero cabe aclarar que, al ser un emprendimiento de una compañía chica, el juego tardará bastante tiempo en ser terminado, por lo que probablemente tengamos la chance de emular a nuestros halcones, al menos virtualmente, dentro de unos años.

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Abril de 2006
Demo: Disponible
Género: Aventura gráfica
Compañía: Pendulo Studios
Distribución: DTP

LA PROMETEDORA SECUELA DE UNA GRAN AVENTURA

POR Leandro Dias

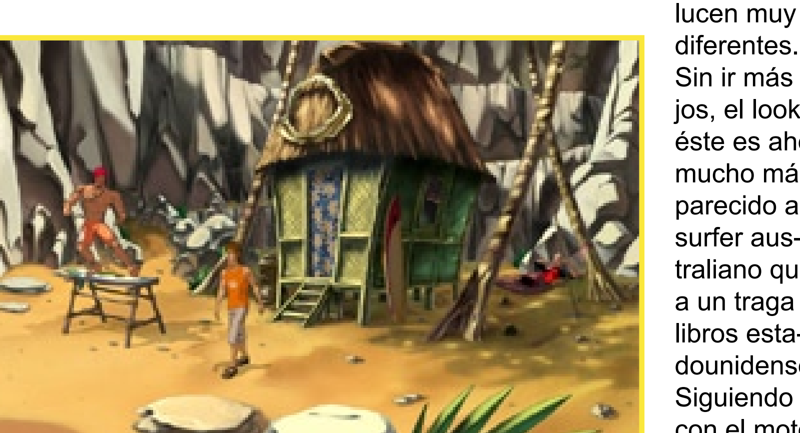
Muchos recordarán a Runaway: A Road Adventure, una aventura gráfica española de gran calidad. Los responsables de este juego habían sido los muchachos de Péndulo Studios, responsables también de Hollywood Monsters e Igor: Objetivo Uikokahonia. Finalmente y luego de cinco años de espera, podremos disfrutar de la secuela de Runaway. Este último, si bien no llegó a ser un clásico como se esperaba, terminó siendo un título divertido y muy elogiado por la crítica. Sin ir más lejos llegó a ser nombrado juego del año en Francia.

¡Detras tuyo, un mono de tres cabezas!

Las maravillas que puede hacer un peluquero

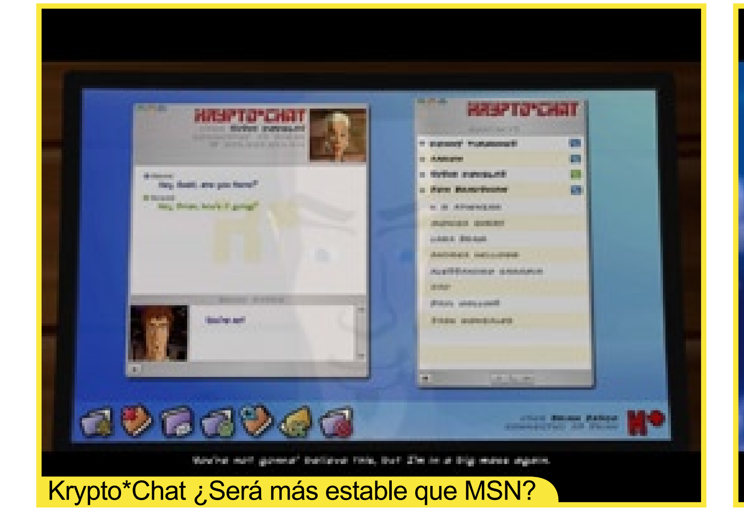
Afortunadamente, esta secuela continuará la historia narrada en la versión anterior, por lo que los personajes principales seguirán siendo básicamente los mismos. En un principio controlaremos a Brian, su novia Gina y a la hacker Sushi. Para los que no jugaron la versión anterior, les comento que Brian era el típico nerd hasta que un día conoce a Gina, una bailarina que por un misterioso motivo estaba siendo perseguida por la mafia. Luego de pasar por innumerables aventuras, los dos terminan como pareja. En Runaway 2, los hechos transcurrirán justo después del final de la primera entrega, por lo que el primer escenario será la playa en la que los protagonistas se encontraban vacacionando. La aventura estará, al igual que antes, dividida en capítulos conectados entre sí por colosales escenas cinematográficas llenas de acción y situaciones extremas tales como saltos en paracaídas o persecuciones marinas. Estos son los pocos detalles que pudimos conocer acerca de la historia, ya que Péndulo Studios ha mantenido un gran hermetismo en lo que se refiere a los acontecimientos que irán sucediendo a lo largo del juego. Lo que sí sabemos es que el humor absurdo que tanto nos gusta será una pieza clave en la trama.

Uno de los puntos más fuertes de Runaway 2 es sin duda la excelente calidad gráfica. El engine utilizado seguirá siendo el mismo pero con algunos retoques, sobre todo en lo que respecta a los personajes. Incluso algunos de ellos, como Brian, lucen muy diferentes. Sin ir más lejos, el look de éste es ahora mucho más parecido a un surfer australiano que a un traga libros estadounidense. Siguiendo con el motor del juego, podemos decir que mezclará fondos en dos dimensiones con objetos y personajes en tres dimensiones. Esta combinación resultó ser más que efectiva. Recordemos que la resolución mínima para poder arrancar la aventura en la primera parte era de 1024*768 y, sumado a algunos bugs, generaba cierta inestabilidad en las máquinas menos poderosas. Esta característica de no poder bajar la resolución estará vigente en esta secuela pero esperemos que en estos casi cinco años que vienen desarrollándola hayan optimizado un poco la cosa para que todos podamos jugar sin inconvenientes. Más que nada teniendo en cuenta que gran parte de los consumidores de este tipo de productos no suelen tener computadoras de última generación, ya que es difícil ver aventuras gráficas con elevados requerimientos mínimos.



Con el mouse es mejor

Otro de los puntos en común que tendrá Runaway 2 con su predecesor es el control. Al transcurrir los niveles en una perspectiva bidimensional, nos manejaremos solamente con el mouse haciendo point and click por todo el escenario. De más está decir que esta ha sido la mejor decisión que se pudo haber tomado. Así que los aventureros más "tradicionales" pueden dormir tranquilos, ya que este tremendo juego conservará este tipo de control e interfaz que tantas alegrías nos supo dar durante más de una década.



Krypto*Chat ¿Será más estable que MSN?

Según los programadores, los puzzles tendrán una forma de resolución lógica pero no por eso dejarán de ser hilarantes y, sobre todo, divertidos.



Sin embargo, en este punto residía uno de los principales defectos de la primera parte. Los enigmas no eran difíciles en sí, pero había situaciones en las que nuestro personaje se comportaba de forma incoherente. Muchas veces Brian no agarraba un objeto que necesitamos utilizar hasta que no estaba cien por ciento convencido de la utilidad del mismo, lo que hacía que recorramos una y otra vez los escenarios sin sentido. Sería una lástima que este error continúe apareciendo en The Dream of the Turtle, ya que es un detalle pequeño pero muy molesto.

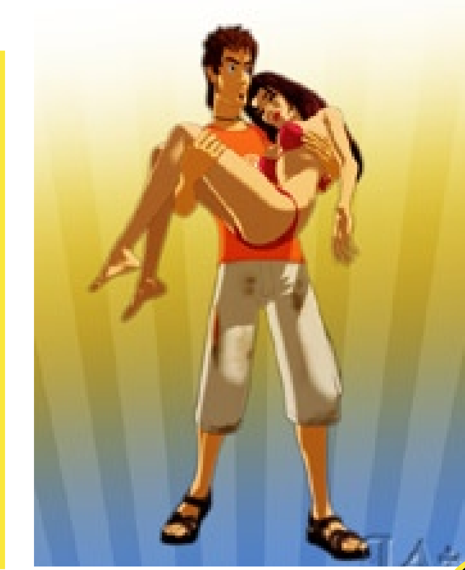
Por su parte, el sonido promete tener una calidad superlativa. Los programadores están poniendo un énfasis especial en todo lo relacionado con la banda sonora y a las voces de los personajes como para que no desentonen con la estética visual.

El segundo pirata más famoso

En el último video público podemos observar unos detalles muy particulares de este juego: los guiños y parodias fundamentalmente a la saga Monkey Island. En uno de los escenarios, Brian aparece vestido de pirata de forma idéntica a Guybrush Threepwood y hasta tiene que montar un toro mecánico (recordemos la escena del manatí mecánico de Monkey Island IV). Pero eso no es todo, al parecer también se harán menciones a Indiana Jones y otras sagas.

Runaway 2 es un oasis entre tanta sequía de aventuras gráficas clásicas. Desde hace ya varios años que todos los fanáticos de este hermoso género no podemos disfrutar de títulos como los de antaño, al menos no muy seguido. Este año puede ser vital para que se produzca una mínima resurrección porque además del título de Péndulo Studios, también está al caer Dreamfall, la continuación del increíble The Longest Journey. Ojalá que este 2006 sea el año del retorno con gloria de estos juegos que tantas alegrías supieron darnos durante la década pasada.





Neverwinter Nights 2

Por: Maximiliano Nicoletti

En la lejana Costa de la Espada, en los Reinos Olvidados, existe una ciudad de belleza tal que es capaz de atraer a todo tipo de personas. Incluso a los de maldad más pura. Viaja con nosotros a este fantastico lugar y asi podras apreciar en carne propia las maravillas con las que te encontrarás en tu viaje, si es que sobrevives a la experiencia.



Ficha Tecnica:

Compañía: Obsidian
Distribuidora: Atari
Género: RPG
Fecha de salida: Segundo trimestre de 2006
Demo: no disponible.

El tiempo ha pasado raudo en esta parte del mundo. Bienvenido a esta humilde taberna, aventurero. Bienvenido a tierras de NeverWinter. Siéntese, parece usted cansado. Haré que le preparen una habitación mientras se toma una cerveza. ¿Cómo dice? ¡Claro que lo conozco! Aunque usted parece no conocerse a sí mismo. Muchas historias pasan por esta, mi humilde taberna. Tiempo atrás, el mismísimo heredero de Baal estuvo sentado allí mismo. La propia Lady Aribeth se reunió aquí con algunos de sus soldados, luego de aquel incidente de la plaga y antes de... Bueno, ya usted conoce esa historia. Y ahora usted. Oh, mi amigo, no se preocupe. El problema de que no entienda de qué le estoy hablando es bastante simple. Su historia aún no ha comenzado...

En la lejana Costa de la Espada, en los Reinos olvidados, se encuentran hoy las tierras de NeverWinter, la ciudad de las manos hábiles, la joya del norte. Algunos dicen que en toda la extensión del continente de Faerûn no es posible encontrar ciudad más civilizada y vivaz como ella. Su nombre, NeverWinter, se debe a que el río que la atraviesa está alimentado por aguas cálidas, que reciben esta cualidad de elementales de fuego, los cuales viven cerca de su afluente principal. De esta forma, a pesar de estar situada entre las grandes tierras frías del norte del continente, el ecosistema de NeverWinter presenta variaciones de temperatura durante todo el año. La ciudad se encuentra bajo el protectorado de Lord Nasher Alagondar, servidor y gran creyente del poder del Dios Tyr. Durante años, Lord Nasher fue capaz de mantener a la ciudad enemiga de Luskan a raya, protegiendo a NeverWinter tanto de forma armada como mágica. Hasta que algo sucedió: la Plaga. La Muerte Aullante diezmó a la población. Traiciones fueron efectuadas, ejecuciones se llevaron a cabo. Grandes hombres se perdieron. Hombres y mujeres, encadenados a las puertas del Olvido. La paz al fin llegó y NeverWinter la aceptó y agradeció. Hasta ahora.

Capítulo 1: Historias olvidadas

Durante los primeros momentos de NeverWinter Nights 2, se nos mostrará un video de presentación que contendrá la clave de todo lo que sucederá después. Una muestra de tiempos antiguos. Una batalla entre uno de los hechiceros más poderosos de la historia y una criatura de forma extraña cubierta de sombras. Como siempre, el juego estará basado en lo que todos los RPGs se basan: una historia fantástica con el objetivo de salvar al mundo de un mal que se nos irá descri-

No hay nada mas bonito que lo hecho en casa.



En el año 2002 veía la luz por primera vez NeverWinter Nights. Un juego que más allá de su muy buena y entretenida campaña single player, traía consigo algo que sigue vigente hoy en día: un paquete de herramientas para la creación de módulos propios. El Aurora Toolset (tal es el nombre del paquete) permitía al usuario la creación de aventuras para el single player, mundos persistentes para la faceta multiplayer e inclusive demos tecnológicas. Al mismo tiempo, manipulando el llamado NWScript (basado en el lenguaje de programación C) era posible el armado de cut-scenes, mini-juegos, quests, etc.





biendo cada vez de una forma más poderosa y atemorizante. Pero no es la forma en que termina una historia, sino cómo se la cuenta lo que vale. Nuestra historia comienza en las tierras pantanosas de NeverWinter, donde está erigida la villa de West Harbor, que al parecer, y como indicaría la secuencia inicial, estaría construida desde sus cimientos sobre el enorme campo de batalla en el cual tuvo lugar esa contienda, que terminó de una forma muy misteriosa. Aquí tomaremos el papel de los habitantes de West Harbor, un perfecto don nadie y un desconocido. Una zona desolada y que muchos de nosotros no querríamos llamar hogar ni que nos pagaran un millón de monedas de oro, pero que para mostrar e interpretar la dureza del personaje, que no será la única persona extraña del poblado, ni el único hueso duro de roer. Esto hará que cuando se dé el ataque de una pequeña armada de origen desconocido, no sorprenda que los agresores sean reducidos en instantes. De alguna forma, el ataque estará vinculado a la historia contada durante los primeros tramos del juego. Se acerca una nueva era de oscuridad.

Capítulo 2: Malos conocidos y buenos por conocer

El objetivo principal de Obsidian es entregarnos un personaje perfectamente desconocido. Un don nadie que no se nos presente como el destinado a ser el héroe, el encargado de traer la paz que todo el mundo conoce y en el que todo el mundo pone sus esperanzas, del que todos hacen sus canciones. Todo lo contrario: a nuestro personaje lo mirarán todos por arriba, en un tono sobrador, siendo del origen que es. Pero con el avance de la historia, nuestro personaje deberá escalar en poder para ganar respeto en el mundo. Hacia el final estaremos tomando decisiones que tendrán repercusiones en el mundo y en el desarrollo de la historia del mismo. De esta forma Obsidian busca encontrar un balance bastante realista entre la historia, nuestras decisiones y las consecuencias que estas pueden llegar a tener en nuestro honor y respeto. En esto jugarán un gran papel la alineación que nosotros tomemos y la orientación moral que tratemos de seguir. Como es en la vida real, es fácil caer en "el lado oscuro" pero no lo es volver a levantarse. El asesinato, por ejemplo, será algo que traerá muchos rencores alrededor de nosotros y por lo cual será difícil encontrar el perdón. Con todos estos factores combinados, los desarrolladores logran que cada evento que sea activado en el juego tenga una razón realista y perfectamente lógica para que suceda.

Capítulo 3: Compañeros... Virtuales

Como aventureros realistas que seremos en un mundo repleto de criaturas extrañas, peligros y sin Batman, no deberíamos estar solos, y no lo estaremos. A lo largo del juego obtendremos la ayuda de hasta diez personajes diferentes, cada uno con su propia historia de trasfondo, características, habilidades y alineación. Aquí es donde entra nuestra alineación. Como de este listado de diez personas sólo podremos llevar con nosotros a tres de ellos, deberemos pensar en quiénes son los más adecuados para que nos acompañen, según la alineación que tengamos y la historia que queramos conocer. Así es, al igual que en Knights of the Old Republic 2, esta secuela de las nochecitas de NeverWinter incluirá un sistema de influencias e historias de trasfondo. La forma de conseguir influencia será parecida a la que ya vimos. Tendremos un sinfín de oportunidades de hablar con nuestros acompañantes, que serán más o menos influidos según qué respuesta demos, o qué acciones tomemos durante nuestros largos paseos y encontronazos con diferentes personajes en algún desoladísimo campo. Además, todos nuestros compañeros estarán afectados por eventos y subhistorias de este mundo ficticio de los Reinos Olvidados, así que, por ejemplo, si un monstruo o un pequeño ejército atacara su ciudad natal, el personaje podría no estar disponible para acompañarnos en esos momentos, mientras intenta ocuparse de ese problema.

Anteriormente, en NeverWinter Nights...

Cuando la ciudad de NeverWinter es arrancada de su paz y tranquilidad por el ataque de una plaga, llamada la Muerte Aullante, la necesidad por un héroe, un guerrero capaz de investigar las causas de la plaga y acabar con el causante de la misma, se hace evidente. Cuando detienes a un sorpresivo ataque en la Academia donde estudias, el mismo lugar donde una posible cura para la Muerte Aullante está siendo desarrollada, Lady Aribeth, una paladín al servicio de Lord Nasher Alagondar, pondrá sobre tus hombros el futuro de los habitantes de NeverWinter...



Capítulo 4: Justicia Ciega (por Fox)

Según algunos de los escritores y desarrolladores del juego, adaptar el sistema de reglas de Dungeons & Dragons, esta vez aplicado en la versión 3.5 del Sistema d20, no fue una tarea fácil para nadie. Como los más conocedores sabrán, Dungeons & Dragons cuenta con, además de un sistema de maldad y bondad, uno de ley y caos. ¿Qué es esto? Es sencillo. Supongamos que estamos caminando por un mercado y de pronto, de la nada, sale un hombre y roba en un puesto



de comida. Al verlo, el tendero nos indica que no es la primera vez que el sujeto lo hace y nos encomienda detenerlo y entregarlo a la justicia. Luego de una pequeña investigación, nos encontramos con el ladrón y este nos explica que es pobre y que sólo deseaba dar de comer a sus hijos. Nuestra decisión reside en si entregar a esta persona a la justicia o no. Entregarla sería obviamente un acto justo, lo cual nos subiría puntos de justicia y nos daría algún tipo de influencia con personajes basados en este valor, pero no sería un acto de bondad, por lo que no sumaría nada en nuestra alineación moral. Será, entonces, sumamente difícil encontrar un balance entre la moral y la ética, pero sin dudas nos dará grandes recompensas el llegar a cumplirlo. Grandes recompensas como la modificación completa de los eventos a ser lanzados durante el juego, cambios en nuestra influencia con los demás personajes, lo cual nos llevará a un diferente giro en la historia de nuestros acompañantes, y asimismo de nuestra historia general. ¿Qué logramos con todo esto? Es muy simple. Obsidian logra que cada vez que instalemos NWN2 obtengamos resultados y líneas diferentes, basadas en nuestras acciones, que nunca serán iguales, para obtener un porcentaje de rejugabilidad elevadísimo en un juego que tiene la mayor pinta de ser tan adictivo como muchos de los desarrollos de las dos compañías involucradas en este título.

Capítulo 5: Una nueva forma de ver las cosas

La nueva cara ganada por el Aurora Engine, utilizado también en la entrega anterior, es la de un motor totalmente adecuado a las circunstan-



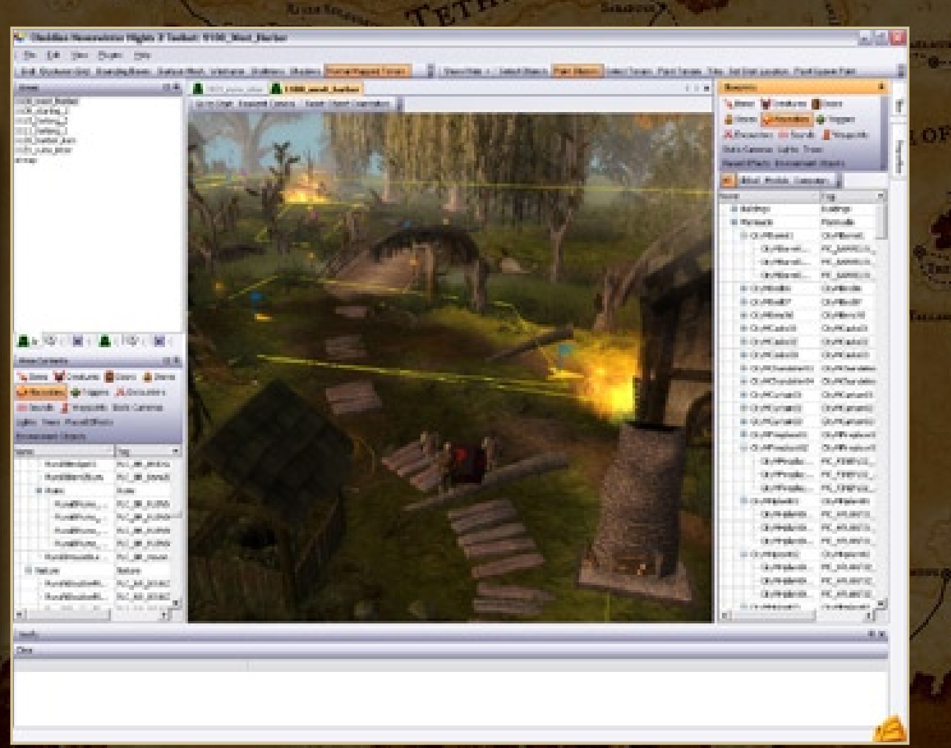


cias desde cero. En lo poco que se da a conocer sobre el motor gráfico y algunas de las imágenes lanzadas al público, en las que además se ve un poco de la calidad de los nuevos monstruos a combatir, podemos llegar a obtener un resultado parcial de lo que NWN2 nos depara. Para empezar, los desarrolladores debieron adaptar el engine gráfico a sus necesidades, y para ello debieron desmantelar completamente el motor de renderización y crear uno propio, para conseguir mejores efectos en las texturas y un mejor acabado a la hora de aplicar elementos con los que Aurora Engine ya contaba y con los que no, como texturas auto-iluminadas, sombras e iluminaciones por puntos y mapeados normales. Además, contamos con gráficos ayudados por Specular Mapping por todos lados. Si bien el Specular Mapping, que se basa en el desarrollo de ecuaciones basadas en color, iluminación y cantidad de brillo a recibir dicho color, no es un efecto nuevo -ni mucho menos-, en un mundo como el de NeverWinter es digno de verse y una tremenda adición. De esta forma, Obsidian pudo desarrollar criaturas más vistosas, prolijas y mejor acabadas (por los gráficos y a espadazos también). Para agregarle realismo a los ya realistas aspectos de la historia, Obsidian se ha montado sobre una base extensamente detallista. NWN2 contará con un sistema de sucesión entre días y noches que estará plagado de pequeños complementos. El Sol, por ejemplo, a medida que vaya ascendiendo, proyectará una variación de iluminaciones y sombreados de acuerdo a su posición en el cielo. Las noches contarán, según nuestra ubicación, con neblinas y nieblas pesadas, que con el avance de la mañana se irán tornando cada vez más tenues

El origen de la noche



Esta segunda entrega de NeverWinter Nights estará en manos de los creadores del genial Knights of the Old Republic 2, Obsidian. Dado que muchos de los integrantes del equipo de desarrollo son gamers hasta la médula y ya han tenido participación en muchos otros juegos del género, y asimismo otra parte de ellos pertenecieron al primer proyecto... ¿Qué podemos esperar de un juego como éste? Así es, ¡ÉXITO!





hasta desaparecer. Un despliegue de estrellas y su reflejo hará gala durante la noche. El viento moverá los árboles y demás aspectos del escenario de una forma muy realista; pequeñas luciérnagas volarán a nuestro alrededor. Todo un trabajo basado en detallar lo más posible el sistema gráfico.

Capítulo 6: Como pan casero

El plato fuerte del título, al igual que en la entrega anterior, es el set de herramientas de desarrollo para jugadores con ánimos de crear sus propios módulos y escenarios de NWN2. En esta ocasión, los jugadores recibirán exactamente las mismas herramientas que el equipo de desarrollo está utilizando para terminar con el título a tiempo. La mayoría de los cambios con respecto a la versión anterior se basaron, prioritariamente, en los pedidos e ideas de los usuarios en general y, en menor medida, en las necesidades del equipo desarrollador. Una de ellas fue la necesidad de algunos usuarios de que las herramientas tengan soporte para los escritorios a doble pantalla, para poder aumentar el espacio de trabajo y la velocidad de transición entre dos herramientas del set. Otro cambio importante es la desaparición de sets de mosaicos aplicables para ambientes exteriores, que sólo permitían un mínimo de texturas predefinidas para desarrollar campos de un mapa. Ahora, el pequeño pichón de desarrollador tendrá la posibilidad de crear su propio terreno para crear cualquier ambiente a gusto. Crear una llanura o un monte, hasta una enorme montaña será tan sencillo como crear un mapa nuevo, hacer un clic en una ubicación y arrastrar hacia arriba o abajo, logrando la altura deseada. Después, sólo bastará pintar por encima de la locación la textura deseada. Utilizando la opción de mezclas de texturas, uno puede poner dos texturas juntas y fusionarlas para darles un formato de unión entre una y otra más transitivo y prolijo. De la misma forma, al aplicar texturas se podrá agregar otro tipo de detalles como hierbas, árboles, arbustos y demás parafernalia naturalista. Los edificios y los ítems a colocar, sumados a los anteriormente citados, ahora pueden aplicarse de una forma muy práctica, que es la de poder guardar una configuración de ellos para re-aplicar más tarde, como un grupo de barriles adaptados de una forma singular o un conjunto de árboles con una separación pequeña entre ellos. Además, los efectos naturales pueden ser desarrollados a gusto y placer. Simplemente basta con plantar un árbol, por ejemplo, y modificar las opciones de su semilla para definir la forma, el color de las hojas, del tronco, la cantidad de ramas, etc. Ahora solo bastará darle una pequeña coloración al cielo para darle una ambientación perfecta a la zona, con el fin de lograr un ambiente pantanoso, o un claro iluminado, o tal vez un bosque con aspecto tenebroso...

Para finalizar los detalles, podremos crear nuestros propios efectos de partículas, para dar un retoque especial al efecto de subida de nivel o mejorar un hechizo.

El menú de juego será 100% personalizable para añadir nuestro toque especial a la historia que deseemos contar. De la misma forma, podremos desarrollar nuestras propias conversaciones de una forma más dinámica, con un nuevo sistema de árboles de conversación, a efecto de desarrollar charlas más fluidas y con múltiples resultados entre el jugador y los personajes que nosotros creemos. También podremos aplicar efectos comunes al texto, como cursivas, negritas o cambios de fuente. Además, los modders tendrán la posibilidad de desarrollar sus propias líneas de scripting destinadas a ambiente tanto como a acciones de personajes, las cuales serán universales. De esta forma se podrán aplicar estas acciones directamente en el código simplemente utilizando un sistema de atajos. Para finalizar, se ha dado la posibilidad al usuario de contar con una cámara totalmente manejable tanto en ángulo como en distancia, con el fin de poder crear animaciones propias. Como vemos, una vez más lo mejor que tendrá NWN2 es la capacidad de crear módulos nuevos para no quedarnos simplemente con la campaña original y no volver a tocar el juego.

¡Tira los dados, maldita sea!



El nuevo sistema de reglas v3.5, explican los desarrolladores, y en lo que se diferencia de otros proyectos en los que tuvieron que empezar su producción desde cero, es que esta versión se adapta perfectamente a la dinámica de un videojuego, como si estuviera perfectamente hecho para ello. De esa forma, las clases se adaptaron perfectamente a esta edición, cosa que no sucedía en otros juegos en los que las clases daban todas sus bonificaciones en un principio y luego creaban baches en el sistema de niveles. Además se agregó cada una de las razas de los Reinos Olvidados. Y entre ellas, la nunca antes utilizada clase Warlock.





Capítulo 7: Compañeros nuevos

Entre las pocas descripciones de agregados dadas por el grupo de desarrolladores, y viendo los cambios dados en el sistema de reglas de Dungeons & Dragons -entre ellos el agregado, después de años, de una nueva clase-, Obsidian nos dice que esa nueva clase, junto a algunas otras que no aparecían en la versión anterior, como el hechicero, será agregada en todo su potencial. Dicha clase es la llamada Warlock. El Warlock es un mago, pero con la capacidad de combatir en luchas mano a mano o en batallas basadas en magia. Claro, ya contamos con miles de variantes de magos y conjuradores de hechizos, pero, a pesar de que con estos se obtienen resultados finales muy poderosos y devastadores, los primeros niveles son lo más difícil a llevar, debido a la debilidad de estos personajes en cuanto a hechizos y fuerza en general. El Warlock puede mantener una lucha mano a mano durante sus primeros niveles, mientras va creciendo su poder en hechizos. Obviamente, debido a que es una raza combinada, no podrá obtener hechizos poderosos o demasiado grandes, pero será capaz de lanzar hechizos básicos y medios en una cantidad aun mayor que la de un hechicero o mago común, por sus altas capacidades de mana. Una opción entretenida y útil.

Capítulo 8: Redondeando

Lo queramos o no -y créanme, lo queremos-, NeverWinter Nights 2 es una idea que ya está entre nosotros, y su salida es inminente e inevitable. Y su desarrollo es uno de los mayores vistos en los últimos tiempos. La combinación entre los Reinos Olvidados y los desarrolladores de Knights of the Old Republic 2 será, sin duda, devastadora y revolucionaria. Sólo nos queda esperar. Salud, y bienaventurados sean vuestros viajes, aventureros.



REVIEWS

ANÁLISIS EXHAUSTIVOS DE LO ÚLTIMO EN PC

EL SISTEMA DE PUNTAJE

90% - 100% Clásico :
Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género.

80% - 89% Excelente :
Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% Muy bueno :
No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% Bueno :
Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% Regular :
Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% Malo :
Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% Patético :
¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.



TRACKMANIA NATIONS

JUEGO GRATUITO
SI, ES GRATIS

DESAFIANDO LA FÍSICA BÁSICA EN UN FÓRMULA 1

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 500 MHz - 128 MB de RAM - placa de video de 16 MB - 400 MB de espacio en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2 GHz - 512 MB de RAM - placa de video de 128 MB - 900 MB de espacio en el disco rígido.

POR Manuel Cajide Maidana

Improvisación en cada curva, adrenalina en cada salto, insultos a jugadores del otro lado del planeta y largas horas de insomnio son generados con tan pocos bytes. Y por encima de todo, gratis, como Gaming-Factor.

Repasemos

En 1990 salió a la venta Stunts, un juego de carreras que permitía a los jugadores armar sus propias pistas con saltos, turbos, loops y otro montón de cosas locas. Tomando la misma idea, en 2003 la gente de Nadeo hizo TrackMania, un arcade de carreras que, aunque simple, es muy adictivo; y gracias a la poderosa e intuitiva herramienta para crear pistas había diversión para rato.
Así se creó una gran comunidad donde aún se intercambian pistas hechas por los jugadores. Más tarde salió una expansión gratuita (Power Up!), una secuela (Sunrise) y una expansión gratuita para la secuela (eXtreme).
Aunque fueron excelentes juegos no tuvieron éxitos en ventas, así que Nadeo decidió hacer un movimiento publicitario junto con Electronic Sports World Cup (ESWC) -una importante competencia mundial de videojuegos-. TrackMania Nations es el resultado.

Volare! Oh oh!

En esta entrega sólo tenemos un estilo de pista y auto -a diferencia de las anteriores que tenían tres- que puede ser asociado con la Formula 1, pero con las piruetas a las que estamos acostumbrados en TrackMania. Empezamos con cien pistas para correr y, gracias al editor, se puede crear (o bajar de Internet) un sinfín más.
Como fue diseñado especialmente para una competencia, el single player fue dejado de lado, eliminando varias opciones que había en las entregas anteriores (como el Puzzle Mode, Stunts, Platform y Coppers, entre otros). Al igual que en los anteriores, la IA brilla por su ausencia, así que en single player la única que queda es correr contra "ghost cars". Pero de todas formas la sensación "¡No me vas a ganar, maldito reloj!" genera una adicción pocas veces igualable.





[JM]Fangio has joined the race

Igualable tal vez por las carreras online, en las que se pueden encontrar más de veinte jugadores peleando la punta a cada segundo. Aunque para evitar problemas de conexión y choques constantes todos los autos funcionan como ghost cars. No es sorpresa, ya que así se hace desde el principio de TrackMania. Aunque tal vez sería más entretenido con choques, no se podrían hacer carreras con tantos jugadores. Y para hacernos aún más adictos se agregó un ranking nacional e internacional, pero está limitado a países que participen en la ESWC, y Argentina está fuera (igual te podás inscribir en otro país). Es por esto mismo que Argentina no tiene su propio skin para el vehículo como muchos otros países, pero se incluye una completa herramienta para crear skins propios. Si se usa bien pueden obtenerse muy buenos resultados y, sumados al poderoso motor gráfico, nuestros autos se ven remononos. Una lástima que el sonido no esté a la altura: entre el ruido de los motores, la música tecno pedorra, la muchedumbre y unas turbinas (que funcionan como turbos) sólo queda un ruido blanco muy molesto de fondo.

Conclusiones

TrackMania Nations es uno de los pocos juegos de carreras que se pueden disfrutar online a este nivel y, además, gratis. Si pueden soportar un poco la frustración de vez en cuando, tendrán más de una sonrisa asegurada. Eso sí, si llegan a participar en la ESWC y ganan algo, el 10% debe ser donado a esta preciosa revista como agradecimiento. Lo merecemos, ¿o no?

PUNTAJE:



82% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA:

Género: Carreras | Desarrollador: Nadeo | Distribuidor: Electronic Sports World Cup

+ Adición, adrenalina, pistas, editor, gráficos, gratis.
- Sonido, Argentina está fuera, quitaron opciones para el single player.

MX vs. ATV UNLEASHED

¿TANTO COBRA UN BETA TESTER?

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz - Placa de video de 32Mb - 256Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.2Ghz - Placa de video de 128Mb - 512Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Matías Leder

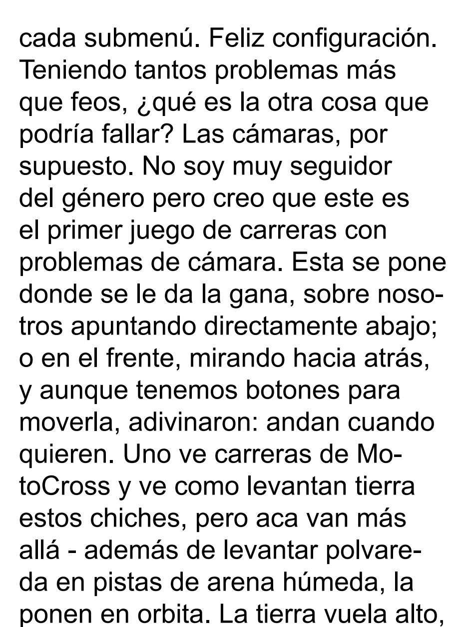
Continuando con la seguidilla de juegos malos, parece que tuve la suerte de agarrar los peores. En este caso me toca MX vs. ATV Unleashed, un juego que aparentemente los que lo hicieron no lo jugaron antes de sacarlo; si no, no me explico que dejaran esa clase de bugs ahí.

Este juego se trata de MotoCross y ATV (All Terrain Vehicle: cuatriciclos, buggies o camionetas) en carreras, o haciendo acrobacias, en varias pistas bastante simplonas o en estadios con rampas y demás boludeces construidas para eso. Parece que nos va a divertir por cinco segundos, pero ni a eso llega. Con varios modelos de motos o ATV y algunas cosas que cambiar desde las opciones, tenemos varios modos de competencia, como Race o Free Style, y un campeonato en cada uno; además, cada modo se puede jugar con motos o ATV así que serían varios juegos distintos. Claro que si tenemos en cuenta lo incompleto que está, yo diría que sumando todos tendríamos medio juego, o casi medio.



In-ju-ga-ble

No por los gráficos, no porque pida mucha PC, no porque los controles sean feos, sino porque: ¡LOS CONTROLES NO FUNCIONAN! Así como lo leen, los controles funcionan por, digamos, cinco segundos y luego están otros cinco sin responder. Traten de correr una carrera así. Ni hablar de hacer un salto, dos giros y que los controles se apaguen cuando estamos boca abajo con una moto nada livianita encima de nosotros. Y aunque son configurables, poco ayuda, ya que todo deja de funcionar sin previo aviso. Excepto los botones de volver atrás en las opciones - esos no funcionan nunca (si este año entregamos premios al BUG mas bobo, se lo lleva este). Luego de salvar las opciones hay que darle Alt+F4 y volver a entrar; así con cada submenú. Feliz configuración.



Teniendo tantos problemas más que feos, ¿qué es la otra cosa que podría fallar? Las cámaras, por supuesto. No soy muy seguidor del género pero creo que este es el primer juego de carreras con problemas de cámara. Esta se pone donde se le da la gana, sobre nosotros apuntando directamente abajo; o en el frente, mirando hacia atrás, y aunque tenemos botones para moverla, adivinaron: andan cuando quieren. Uno ve carreras de MotoCross y ve como levantan tierra estos chiches, pero aca van más allá - además de levantar polvareda en pistas de arena húmeda, la ponen en orbita. La tierra vuela alto, muy alto.

Mejor dejo de amargarme. Si te gustan las motos como a mí, allá por el '99 salió uno llamado Moto Racer que es millones de veces superior a esta basura. Este juego tiene los bugs más locos que he visto últimamente, realmente parece que lo sacaron sin probarlo siquiera.



FICHA TÉCNICA:

Género: Carreras | Desarrollador: Rainbow / Beenox Studios | Distribuidor: THQ

\+ La música, en las consolas parece bueno.

\- Esta revista no habla de consolas.

PUNTAJE: Casi un juego. **20%** PATÉTICO

SUPER STUNT SPECTACULAR

SUPER BODRIO SPECTACULAR

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1GHz – Placa de video de 16Mb – 128 Mb de RAM - 300Mb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.4GHz – Placa de video de 32Mb – 256 Mb de RAM - 300Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Darío Sardella

Si tuviéramos que hacer un juego sobre vehículos que se pegan palos contra todo lo que ven... ¿no trataríamos, aunque sea, de hacerlo entretenido? Pues bien, los muchachos de Valusoft nuevamente nos traen de la mano del desarrollador Gabriel Entertainment un juego de este estilo, sólo que para nada entretenido, lleno de bugs y con gráficos de cuarta.

Instalamos el juego, lo ejecutamos, y claro que lo primero que uno espera es una presentación decente o algo por el estilo, pero nos decepciona llevándonos a un menú ultra simple de cuatro opciones: crear perfil, loguearse, opciones y salir. Si bien ya al oir la voz que pronunciaba "SUPER STUNT SPECTACULAAAAAR" me dieron ganas de salir, opté por crearme un perfil y empezar a jugar.

Uno pensaría que tiene una variada selección de vehículos. Nuevamente uno se equivocó, hay tan sólo 11 vehículos, diseñados con la exclusiva forma de una caja de zapatos con ruedas, con 6 de ellos bloqueados hasta que tengamos puntos necesarios para comprarlos en el menú dedicado a tal fin. Elijo la moto, empiezo el nivel, la decepción aumenta aún más, dado que lo único que hay que hacer es ir por un "nivel" cuadrado y del tamaño de mi dedo meñique, recogiendo moneditas a lo largo de "riesgosos" lugares como ser aros con fuego, barriles explosivos y barro, y según el "riesgo" las moneditas son de distinto valor, y una vez juntado el monto necesario para pasar de nivel, lo hacemos.



Eso es todo, y son 15 niveles, con los 2 últimos bloqueados. Para habilitarlos, si no contamos con los puntos necesarios para comprarlos, tendremos que rehacer tooodos los mapas que podamos hasta ganarlos, lo que definitivamente aumenta la tortura a niveles jamás imaginados.

Por el lado de los controles, directamente, no nos hacen la tarea más llevadera, sino que nos la complican aún más, dado que si queremos doblar, al apenas tocar una de las teclas daremos un giro de 180 o directamente 360 grados, lo que nos deja en el mismo lugar de antes. En cuanto a la supuesta física ultra-realista que se promociona en la caja, sólo puedo decir una cosa: ¡MENTIRAS!; y al elegir las motos se darán cuenta fácilmente de ello, debido a que cualquier golpe, palo o porrazo se produce con el más mínimo roce de la moto contra algo, y el sujeto conductor no saldrá volando hacia ningún lado, sino que directamente cae como un peso muerto con gravedad aumentada al infinito hacia abajo, y ni siquiera va a rebotar. Algo parecido sucede con los autos: no sólo no se abollan ni nada parecido, sino que la skin va a mostrar algunas manchitas y nada más.



Por suerte tras unos cuantos palos -si no lo hicieron antes- podremos dejar de jugar o reintentarlo (cosa que dudo que alguien quiera hacer).

Lo último que quedaría por comentar sería el "Super Editor Spectacular": un editor con el que es imposible hacer algo, ya que la mayoría de las cosas están bloqueadas en el "Stunt Shop", donde a cambio de puntos que ganemos tendremos que comprarlas, y otras cosas están bloqueadas a la espera del patch del juego, o directamente bugueadas. Lo único que podremos hacer con él es, o bien hacer escenarios del tamaño microscópico como ya están en el juego, o bien trataríamos de hackear el juego a través del mismo editor. Lamentablemente es tan rudimentario que no lo podemos ni destrozar.

En definitiva, este es un juego al que le deberían huir como si de la peste se tratase, y si alguien se los regala, es porque no los quiere mucho precisamente...

FICHA TÉCNICA:

Género: Carreras | Desarrollador: Gabriel Entertainment | Distribuidor: Valusoft

\+ Nada, a lo sumo podés tirar el CD por la ventana y ver cómo le pegás a alguien.

\- Física desastrosa, modelos irrisorios, jugabilidad nula, nada de nada.

PUNTAJE: ¿"imitación" barata de FlatOut? **5%** PATÉTICO

JACKED

NIGGA STOLE MY BIKE

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz - Placa de video GeForce 4* o Radeon 9200 y superiores - 256Mb de RAM (* excepto MX)
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.4Ghz - Placa de video GeForce FX5700 o Radeon 9600 Pro - 512Mb de RAM

POR Walter Chacón

Todavía recuerdo el juego de motos que más me alegró la vida. Yendo a muy alta velocidad, esquivando a los contrincantes y los autos, tratando de no llevarme puesto ningún árbol y cagar a cadenazos a los policías que se me venían al lado. Incluso si los pasaba, frenaba un cacho para que me alcancen y ahí sí los cagaba a cadenazos. Otra de mis favoritas era hacer que los enemigos se llevaran puesto un coche de frente y calcular la caída del tipito para después atropellarlo y escucharlo sufrir. ¡DIOS! Que buen juego es Road Rash 2. Pero como seguir hablando de esa preciosura sería copiarse de Maxi, voy a contarles sobre Jacked.

En Estados Unidos las carreras callejeras se hacen moneda corriente y la gente se queda en su casa por miedo de que un loco se los lleve puestos (nunca lo dicen, pero supongo que es por eso que no hay civiles). Correremos en distintos estados teniendo que cumplir tres misiones en cada una. Los objetivos pueden ir desde cosas tan comunes como correr una carrera y quedar como mínimo en tercer puesto, robar la moto de un rival o eliminar cierta cantidad de adversarios antes de que se termine el tiempo; hasta cosas locas como ganar una guerra de bandas –que consiste en eliminar al rival para obtener un token y llevarlo a los distintos checkpoints, evitando chocar para no perderlo–, una carrera donde en cada vuelta el último es descalificado o –el modo que más odio– hacer una vuelta cumpliendo un determinado tiempo. Si en este juego hay palos, llaves inglesas, granadas, pistolas y –mis favoritas– picanas, ¿para qué carajo ponen un modo donde no puedo pegarle a alguien?

En fin, volvamos a las armas: cuando nos golpean, la pantalla se pondrá lenta y aparecerá una barra que se irá vaciando rápidamente. Si se agota, nos caeremos, aunque nuestros enemigos pueden aprovechar para robarnos la moto también. El juego es divertido y su dificultad al principio no es muy alta, pero los últimos niveles costarán dos huevos y la mitad de otro. Aun así, conseguí completar el juego en menos de cinco horas, gritando insultos solamente en los dos últimos estados. Al terminar, solo quedan dos opciones: cumplir el objetivo de oro en cada misión para destrabar una moto extra o jugar en multiplayer, sólo para dos personas y en la misma máquina. ¿Estamos todos locos? ¿Dónde quedó la opción de jugar por Internet? Está bien que estamos en época de jugar X-Men Legends 2 todos los días –qué buen juego X-Men Legends 2, viva el modo cooperativo, lástima los problemas con las conexiones–, pero el juego podría ser muy recomendable de tener un mejor modo multiplayer.

En la parte técnica apreciamos sonidos muy buenos, pero no vemos una calidad grafica grosa para que el juego se arrastre. Con un Athlon XP 2000+, 512 MB y una GeForce 5200, teniendo todo al mínimo –solo se puede configurar la resolución y "efectos especiales"– el juego corría a 15 FPS, lo cual hace muy imposible manejar una moto a los santos pedos. Claro que usando una 6600 el problema desaparece, pero la calidad de los gráficos no debería ser tan exigente con el hardware.

Me cuesta recomendar Jacked. Es corto, aunque divertido, y no tiene mucha rejugabilidad, cosa que hará que el juego desaparezca muy rápido de su maquina. Sigue siendo un buen juego… Aunque me sigo quedando con el Road Rash 2.

PUNTAJE:

Road Rash 3D versión 1.5

68% BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: Carreras | Desarrollador: Sproing | Distribuidor: Xplosiv

\+ La picana; el modo de eliminar contrincantes

\- Falta de mutiplayer; requerimientos altos al pedo; no hay policías; el modo por tiempo

CURIOUS GEORGE

HACIENDO LA DEL MONO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800MHz – Placa de video de 32Mb – 128 Mb de RAM - 300Mb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1GHz – Placa de video de 32Mb – 256 Mb de RAM - 300Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Leandro Dias



Ya a esta altura no caben dudas de que toda película medianamente taquillera debe estar acompañada por un videojuego multiplataformas (para PC y para consolas). Salvo contadas excepciones, como King Kong o The Lord of The Rings: Battle for The Middle Earth, estos productos terminan siendo mediocres como mínimo y su único objetivo es aprovechar el éxito del film para recaudar unos billetotes extra. Como se deben estar imaginando, este juego es uno de esos tradicionales títulos de medio pelo, orientados para un público infantil y que no tienen nada novedoso ni medianamente interesante que ofrecer.
Para los ignorantes que no sepan qué carajo es Curious George - como yo antes de escribir esta nota y calculo que el resto de los motales antes de leer este fantástico review- , les comento que es una película infantil que se estrenó hace muy poco tiempo en yaquilandia. En realidad es una adaptación cinematográfica de un libro que se utiliza para enseñarle a leer a los niños más pequeños. La trama de las tres versiones de Curious George (libro, película y juegos) se centra en las aventuras de un monito que se escapa de la jungla por una razón -que no voy a revelar por esas dos personas que están esperando el estreno de la película- y termina teniendo diversas aventuras en la ciudad. Resumiendo, la historia es una papa. No sería nada raro que uno de los guionistas fuese el mismo Uwe Boll, pero como es un producto orientado para pebetes no se podía esperar gran cosa.
En cuánto al juego en sí, es un plataformas clásico sin muchas pretensiones. Controlamos a nuestro personaje en tercera persona y deberemos guiar al mono por distintos niveles realizando saltos y recogiendo bananas -un aplauso a Namco por la originalidad-. Afortunadamente, hay una aceptable cantidad de minijuegos como para agregar un poco de variedad al asunto.
Los gráficos de Curious George no están nada mal pero tampoco asombran por su calidad. Los personajes están modelados con Cel Shading como para darle un tinte similar a la película. Por su parte, los escenarios son bastante variados pero poco interactivos. Son destacables las escenas intermedias que contienen fragmentos extraídos directamente del film.

¿Por qué este si y Soul Calibur III no?

A pesar de todos sus defectos, este juego es bastante divertido pero extremadamente corto. Es posible terminarlo en poco más de dos horas si no nos interesa destrabar todos sus secretos. En caso de que encontremos todos los ítems de cada nivel, podremos destrabar algunos extras que agregan algo de rejugabilidad. En conclusión, Curious George es un título de medio pelo y sin demasiadas aspiraciones. A ver si Namco se deja de joder y saca para PC otros títulos más copados como la saga Soul Calibur.

PUNTAJE:



Un juego de plataformas común y corriente

54% REGULAR

FICHA TÉCNICA:

Género: Acción / Arcade | Desarrollador: Monkey Bar Games | Distribuidor: Namco

\+ Cel Shading, las escenas intermedias

\- Escenarios poco interactivos, extremadamente corto, falto de originalidad.

25 TO LIFE

25 AÑOS DE CÁRCEL A LOS CREADORES

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.4Ghz - Placa de video de 64Mb - 256Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.4Ghz - Placa de video de 128Mb - 512Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Luciana Decristófaro

Empezando por el menú... 25 to life ya es un desastre; está mal organizado y el efecto de desplazamiento es incomodísimo. Nos acompaña todo el tiempo música que, por suerte, podemos apagar a gusto, teniendo una gran variedad de canciones hip hop que, de todos modos, non mi piace.

A gangster with nothing to lose...

Gráficamente este juego es impecable, aunque una vil copia con unos cuantos detalles nuevos más; cuando nos están disparando -siempre y cuando nos den- vemos todo de forma borrosa y en cámara lenta. Cuando caemos muertos también caemos en cámara lenta y sigue girando la cámara alrededor de nuestro personaje de forma dramática. OK. Sí, todo muy lindo, pero eso ya existe, y se llama Max Payne. Las cinemáticas nos muestran personajes de cartón corrugado, pelo de papel crepé y los movimientos son más torpes que los de un gorila... Sí, muy bien. Las cinemáticas APESTAN. Si bien el hip hop no es de mi agrado, el ambiente musical debe ser una de las mejores características del juego (saquen sus propias conclusiones). Las voces son horribles, están mal actuadas, no son expresivas; y como era de esperarse, una de cada tres palabras es una puteada y las otras dos "Yo" y "Bro".

Empezamos siendo Freeze Francis, un criminal arrepentido que quiere salirse de su grupito de amigos malhechores ya que su esposa e hijo no se sienten seguros... 25 to life nos muestra una introducción con una discusión del personaje con su mujer y otra con uno de los capos del grupo. Tras un acuerdo con revólver de por medio, partimos a encontrarnos con unos colombianos, pero como las cosas siempre tienen que ponerse feas, nuestros vecinos son asesinados antes de que lleguemos a ellos. Y en su lugar, una oficial de policía se va a encargar de que la pasemos muy mal.

Para hacer el juego un poco menos aburrido, más adelante tendremos la posibilidad de controlar otros personajes, precisamente un gángster y un policía. Un vago intento de Polilladron diría...

This is shit, bro!

Para saber qué hacer a lo largo de los distintos capítulos tendremos una misión principal y misiones secundarias -podemos o no cumplirlas- que nos dan algunas ventajas como armas, vidas, etc.

La IA es pésima. Los policías nos pierden el rastro apenas nos encondemos tras un barril. No hay forma alguna de matar a nadie desde lejos, ni siquiera con armas de largo alcance. No tiene sentido alguno planear un ataque, porque simplemente no funciona. Podemos estar horas disparándoles directo al corazón y ni siquiera se van a enterar. Así que no queda otra que hacer la gran Rambo y salir corriendo mientras vamos limpiando (¿o ensuciando?) el lugar.

Dicen por ahí que tiene un multiplayer (yo misma lo pude ver) pero por suerte nadie se atrevió a probarlo conmigo. De hecho creo que nadie más se atrevió a probar este juego. También creo que perdí un tiempo valioso de mi vida que podría haber aprovechado jugando... Ping pong. Sí, eso, ping pong. A todos nos gusta el ping pong...

PUNTAJE: Un aborto de Eidos. **35%** MUY MALO

FICHA TÉCNICA:

Género: Acción / Arcade	Desarrollador: Avalanche Software	Distribuidor: Eidos Interactive
+	Gráficos.	
-	Absolutamente todo lo demás.	

LULA 3D

TANTO EROTISMO COMO PLATERO EN CALZONES

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5GHz – Placa de video de 64 Mb – 256 Mb de RAM - 2.5Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2GHz – Placa de video de 128 Mb – 512 Mb de RAM - 2.5Gb de espacio libre en el disco rígido

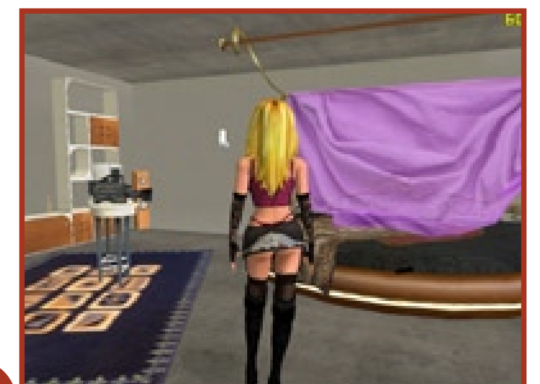
POR Leandro Dias



Está más que claro que el sexo vende. Basta ver un puesto de diarios y revistas o prender la televisión a la noche para darnos cuenta de que lo más rentable en el mundo actual es la inclusión de contenidos sexualmente sugestivos. Ojo, no soy un androide asexuado que no disfruta de los placeres carnales, sino que tanta exposición a este tipo de material, por más que a todos nos agrade, termina aburriendo. Obviamente el mundo de los videojuegos no está ajeno a esta movida de sobre exposición de contenido sexual con fines meramente comerciales. Juegos como 7 Sins o Singles 2 son apestosísimos pero se sustentan -y hasta tienen un éxito relativo- sólo por el hecho de mostrar un par de polígonos con forma de teta. No está nada mal la inclusión de erotismo en títulos de buena calidad y que no se basan pura y exclusivamente en eso. Sin ir más lejos, en títulos como Fahrenheit, Grand Theft Auto o Mafia contienen escenas de sexo, pero éstas se complementan perfectamente con la trama y son más que bienvenidas. No es el caso de Lula 3D, una aventura gráfica grotesca, mal programada y, sobre todo, pedorra.

Un perfecto frisbee

La historia de Lula 3D es de las más pobres que se pudieron haber elegido. Lula es una famosa directora de películas porno que sufre la desgracia de que dos de sus estrellas son raptadas en medio de la filmación del nuevo film. Entonces esta chica, cual Sherlock Holmes con meningitis, debe buscar pistas para encontrar a los secuestradores. Gran parte del juego se desarrolla como una aventura gráfica en tercera persona en donde los puzzles son lo más estúpidos e ilógicos que pude ver en años. La cantidad de ítems que podemos guardar en el inventario es enorme y muchos no tendremos que usar nunca.



A medida que vayamos jugando, empezarán a aparecer alguna que otra escena de acción, básicamente persecuciones en automóviles. De más está decir que la calidad de las mismas dejan muchísimo que desear.

Lo único medianamente atractivo que le pude encontrar a esta payasada son las innumerables escenas de sexo explícito. Lástima que los gráficos son horrendos y los personajes deben tener no más de dos o tres polígonos. Cuesta distinguir si estamos viendo a una mina en pelotas o a un armario.

El sonido tampoco ayuda demasiado. Las voces están pésimamente actuadas y se oyen muy forzadas. Por su parte, la música ambiental se hace presente pocas veces y cuando lo hace nos obliga a apagar los parlantes a menos que queramos que nuestros oídos empiecen a sangrar.

En pocas palabras, Lula 3D es un patético producto que tiene menos erotismo que ver a Jorge Jacobson siendo sodomizado por una iguana mutante. Aunque eso sería muchísimo más divertido que este juego.

PUNTAJE: Una aventura gráfica "erótica" **10%** PATÉTICO

FICHA TÉCNICA:

Género: "Aventura Gráfica"	Desarrollador: Die CDV Software Entertainment AG	Distribuidor: CDV Software
+	No comprarlo	
-	Absurdo, grotesco, pésimo técnicamente y aburrido.	

STAR WARS EMPIRE AT WAR

EL NACIMIENTO DE UN IMPERIO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb con soporte para Hardware T&L – 256Mb de RAM - 2.5Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 64Mb con soporte para Pixel y Vertex Shaders – 512Mb de RAM - 2.5Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Diego Bortman

¡Muahahaha, es mío! Luego de hackearle la conexión de Internet al jefe de redacción, recibo el pedido de hacer esta review. Al fin este juego es mío... My precious! Luego de años sin tener un juego de SW como la gente, sale esta preciosura llamada Star Wars: Empire at War; el equivalente al anillo único, pero ficheril, tiene como progenitor a la empresa Petroglyph. La misma está compuesta por gente de la difunta Weestwood, creadora absoluta de este género. A simple vista, este juego se puede decir que consta de tres partes diferentes: el mapa táctico, batallas espaciales y batallas terrestres. A continuación nos calzaremos el uniforme de Tarkin, le pondremos la cadena Vader y procederemos a matar sucios y asquerosos Rebeldes que merecen estar bien muertos como las cucarachas que son (ok, me fui de mambo).

Heredero al Imperio

La primera elección es obvia: modo Campaña o Galactic Conquest. Este último modo permite jugar frente a la IA en distintos escenarios con distintos objetivos, pero como somos Tarkin, iremos directamente al modo de campaña Imperial. ¿A quién se le ocurriría jugar con la escoria Rebelde...? A nadie.



La historia nos sitúa en algún momento después de Episodio III y el final de Episodio IV, pero como nosotros estamos al mando... ¡El final será muy diferente!
Nos encontraremos con una representación 3D de la galaxia con todos los planetas a conquistar, aunque por motivos que después sabremos, no podremos ir tomando todos los planetas de una, sino que se irían "destrabando" a medida que cumplamos las órdenes del amadísimo Emperador Palpatine.

En cada planeta podremos construir varias instalaciones, como ser bases espaciales, barracas, escudos de fuerza, generadores de poder, cantinas (donde podremos enrolar contrabandistas que robarán créditos de los planetas rebeldes), fábricas de vehículos livianos, pesados y fábricas avanzadas (inserte aquí el emoticon de baba de los AT-AT) entre muchas otras; este juego tiene cierta reminiscencia al SW: Rebellion, pero lamentablemente las opciones diplomáticas y la complejidad de ciertas operaciones no estarán ya que se favorece un desarrollo más rápido, donde lo más importante es destruir a la escoria Rebelde.


Don't make me destroy you

Chan chan chan chan (la marcha Imperial)

En un sector de la pantalla vemos la cantidad de créditos que producimos por día, la cantidad total y una barra donde se nos muestra el transcurso del día.
Ponemos nuestras manos en Coruscant y procedemos a crear unas unidades. Como es el principio del juego, no tendremos a los Imperial Star Destroyers, sino que empezaremos con naves más viejas, como las Acclamator que vimos al final de Episodio III. Estas unidades y otras diferentes se irán destrabando con el transcurso de las misiones.
Ya que tenemos construidas unas naves, tenemos nuestros transportes repletos de stormtroopers y AT-STs, le decimos a Vader que se ponga el casco y proceda a máxima velocidad a ese planetucho infestado de suciedad Rebelde que pide a gritos ser limpiada.



Suelten a los perros de la guerra

Nuestra flota llegó al planeta rebelde; el mismo se encuentra en parte rodeado por un cinturón de asteroides y un par de nebulosas a modo de "protección", ya que pasar por medio de los asteroides supone la destrucción de las naves grandes y las nebulosas les apagan los escudos.



Observamos que el planeta está defendido por una base espacial, corbetas corellianas y algunos X-Wings e Y-Wings. No es ningún problema para nosotros porque somos el Imperio. Y eso es bueno.
Procedemos a desparramar nuestra flota: los TIE-Fighters y Bombers salen automáticamente de las naves más grandes y se aprestan a la batalla. Como un buen detalle podemos ver cómo cada nave y las bases espaciales tienen ciertos "hardpoints"; estos representan secciones como ser el generador de escudo, hangares, torretas láser y de cañones de iones, por dar algunos ejemplos. Es conveniente seleccionarlos para hacer más sencilla nuestra divertida tarea de destrucción. Eliminando los hangares, las bases espaciales no podrán enviar más unidades a las batallas; incapacitando el generador de escudos haremos que sea más fácil de destruir las naves.
Como verán, las opciones son muchas, aunque es conveniente siempre ir primero por el generador de escudo, después el hangar y, para finalizar, las torretas.
Una vez que Lord Vader haya perseguido al último de los cazas rebeldes, no quede ninguna nave rebelde intacta y los cadáveres se encuentren flotando por el espacio, pasaremos al ritmo de la "Marcha Imperial" a invadir el planeta...

FICHA TÉCNICA:

Género: RTS | Desarrollador: Petroglyph | Distribuidor: LucasArts | Soporte multiplayer: Internet / LAN hasta 8 jugadores



¡Poder, poder limitado!

Aquí comienza una de las partes más flojas del juego: la acción terrestre. Tal vez sea porque en el universo SW sea la parte más relegada o porque sinceramente está hecha medio para el ojete.
El sistema no es como el de cualquier RTS normal, acá no crearemos unidades ni construiremos bases, sino que sólo contaremos con las tropas que llevemos en la invasión o con las que tengamos en el planeta al momento de que nos invadan.



En todos los mapas contaremos con ciertos "puntos de refuerzos". En ellos podremos desembarcar las tropas y será importante mantenerlos y/o capturarlos para poder traer más tropas al campo de batalla.
En este modo la consigna es sencilla, consiste en destruir totalmente la escoria rebelde junto a las edificaciones que tengan y, si es un planeta que alberga seres hostiles al Imperio, deberemos destruirlos a ellos y a sus chozas. ¡Come láser y muere, osito Ewok!

Lo bueno de este apartado es que cada planeta tiene alguna característica en particular. Por ejemplo, Kuat y Mon Calamari pueden construir las naves más avanzadas del juego, Hoth tendrá bases que no se detectarán en el radar por la cantidad de nieve, Sullust reducirá la visión de la infantería por su lluvia de fuego, etc.
Habiendo destruido todo a nuestro paso, el planeta pasa a estar en nuestro control, por lo que podremos empezar a producir nuevas unidades y esclavizar a los que queden vivos (más o menos lo que hace el Jefe de Redacción con nosotros).

Palpatine & Cía.

Pasaremos a describir a las unidades "héroes" de este juego (como son héroes no diremos nada de la vida fácil de Leia ni de dónde Luke guarda su sable).
Cada héroe tiene una o más habilidades especiales. Por ejemplo, Vader tiene un Force Crush que puede destruir fácilmente un vehiculo, Palpatine tiene Force Lightning, el viejo loco de Obi-Wan tiene Force Heal para sanar a la infantería, el Coronel Veers tiene un AT-AT con mayor poder de fuego, Chewbacca puede capturar vehículos imperiales, y la lista es muy larga. Hay siete héroes por el lado imperial y ocho cobardes por el lado de la Alianza Rebelde.



Lo mismo ocurre con las demás unidades: tienen un segundo uso, como poder atrincherar a los stormtroopers, que los AT-ATs desplieguen infantería, los Imperial Star Destroyers tienen un rayo tractor, naves rebeldes pueden aumentar sus escudos a expensas de velocidad y poder de fuego, etc.
Este juego tiene un método de control de cantidad de unidades en el espacio y en tierra un poco molesto, el cual limita las unidades que podremos tener en las batallas: veinte en el espacio (no todas las naves equivalen lo mismo) y en tierra dependerá de los puntos de refuerzo que capturemos.

Leia & Cía.

Estamos hablando de un juego de LucasArts. Como todos sabemos, esta empresa, en su afán de sacar los juegos rápidamente, lo hace con varios bugs, algunos de ellos de grueso calibre, por lo que la gente Petroglyph sacó un parche bastante pesadito un día antes de que el juego esté a la venta. Muy buen servicio al cliente de los muchachos de Petroglyph... Mal por la gente Lucas.
Algo muy, pero muy feo es el sistema de "Auto-Resolve", el cual hace que la IA dicte el resultado de las batallas de una manera muy aleatoria o inentendible, ya que no se explica cómo cinco tanques pueden perder contra un pelotón de infantería. Ejemplos como esos hay muchos, por lo que el uso de este método es altamente no recomendable.

Los gráficos son espectaculares, muy bien detallados los modelos de las naves al máximo nivel de zoom; la música es la de la saga original del maestro John Williams que, como siempre, nunca defrauda; y las voces, a pesar de no ser del reparto original, cumplen muy bien su cometido.
Las batallas espaciales son divertidísimas, mientras que las terrestres carecen de la alegría SW y parece más que nada un paseo por el mapa.
De cualquier manera el juego es muy adictivo y divertido, el balance a pesar de las fallas es netamente positivo y altamente recomendable.



+ Usar a Vader, Palpatine, Tarkin, la Estrella de la Muerte, matar Rebeldes.

– Batallas terrestres con poco sentimiento, el Auto-Resolve.

PUNTAJE:

EL RTS de SW que todos esperábamos por años.

90%

CLÁSICO

WAR PLAN ORANGE: DREADNOUGHTS IN THE PACIFIC 1922 - 1930

ORIGINALIDAD A PUNTO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 600Mhz - Placa de video de 32Mb - 128Mb de RAM - 1.3Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 700Mhz - Placa de video de 64Mb - 256Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Facundo Szraka

Pasan los años, vemos todos los días nuevos juegos belicosos que nos retratan una y otra vez las mismas guerras, unos con mejor suerte que otros. Cada vez me asombran más los desarrolladores de videojuegos con sus “excusas” para dar pie a sus proyectos y a sus originales planeamientos; y más si se trata de juegos bélicos. La historia que nos trae Matrix Games nos sitúa justo después de la primera guerra mundial. La tensión entre los países sigue latente y, como no podía ser de otra manera, Estados Unidos teme lo peor, por lo que desarrolló un plan de sistemas para una potencial guerra en el Pacifico contra Japón. Figurita repetida, ¿no?

La tabla del Bug

No se imaginan mi frustración apenas puse el CD para instalar dicho juego. Por lo menos me tuvo de diez minutos ahí instalando, demasiado para un juego que apenas llega a los 400 megas. Cuando finalmente terminó su trabajito, me dispuse a jugar un poco, para ver las primeras impresiones. Como no podía ser de otra manera, el tiempo de carga fue igualmente de doloroso, pero ya más soportable. Pero no sabía todavía lo que estaba por venir. Les explico: es del tipo de juego x4 (exploración, expansión, explotación y exterminio), donde el escenario es un gran tablero representando un mapa determinado, con banderitas de los países involucrados y sus respectivas bases. Hasta acá todo lindo. Los aliados, o sea, mis oponentes, armaban su estrategia lo más bien, preparan sus ataques y establecían posiciones. Todo iba normal hasta que tocó mi turno. Cometí el pecado de arrastrar el mouse hasta una base que me pareció atractiva. Todo el mapa me acompañó, formando rastros a lo largo de toda la pantalla y, claro, con el consiguiente cuelgue del juego. Ya a la vuelta, me disponía, si los bugs me dejaban, a analizar en profundidad el título. Si bien tiene ese molesto bug, y si uno quiere recorrer el mapa, la pantalla tiene un molesto tironeo, en profundidad y esquivando estos errores podremos encontrar un juego entretenido. Pero eso sí, a War Plan Orange no le gustan los principiantes, así que si nunca jugaron a un juego de este estilo, huyan lo más rápido que puedan. Hay ocho escenarios disponibles, repartidos en dos campañas con tres diferentes variantes, trascurriendo algunas a lo largo de varios años, entre los ‘20 y ‘30. Lo interesante es que se utilizó documentación sobre la primera guerra mundial y la era del ’20 para dar detalladamente las contras y ventajas de los aviones navales de cada nación, Aircrafts, barcos, etc. para que estén mejor balanceadas.

Gráficamente mucho no se puede esperar, si bien la interfaz es correcta, no pasa de eso. Del mapa mucho no puedo decir, por que la mayor parte del tiempo estaba deformado. Lo que sí realmente se destaca en este juego es el sonido: la música es muy buena y acompaña a la perfección, claro, siempre y cuando no se cuelgue ni se deforme el mapa. Cuando entramos en conflicto, los efectos de sonido son muy buenos, con todo tipo de artilugio sonoro bélico. Este es del tipo de juego que no es para todos, menos aún para el que se quiere aventurar en el género. Ni siquiera hay una misión de tutorial. Así que si realmente son fanáticos de este estilo de juego y no les molestan los horripilantes bugs, deberían darle, aunque sea, un vistazo.

PUNTAJE: Estrategia basada en hechos ficticios a partir de la primera guerra mundial.

55% REGULAR

FICHA TÉCNICA:

Género: Estrategia | Desarrollador: 2 by 3 Games | Distribuidor: Matrix Games

+ La música y los efectos sonoros en general.

- Los horrendos bugs, no apto para principiantes.

HARD TRUCK TYCOON

SIMULADOR DE EMBOLE

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1GHz – Placa de video de 64 Mb 256 Mb de RAM - 600Mb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2GHz – Placa de video de 128Mb 512 Mb de RAM - 600Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Matías Sica

Hace algunos añitos tuve la oportunidad de jugar lo que considero es uno de los mejores juegos de estrategia económica que existen: el Transport Tycoon te metía en el papel del presidente de una compañía de transportes con el objetivo de adquirir la mayor cantidad de contratos, distribuyendo mercaderías y materias primas entre las distintas ciudades e industrias, ya sea por tierra, aire o mar. Me molesto en mencionar este juego porque estoy notando que últimamente existe en pequeños desarrolladores la manía de engancharse de la nostalgia de clásicos de otras épocas y sacar juegos clones que, para peor, distan mucho del nivel (en la mayoría de los casos, excelente) de los originales. Como habrán podido imaginar, el Hard Truck Tycoon le debe mucho a su distante antecesor y también le falta mucho para siquiera compararse con él.



Gráficos e interfaz

Este título nos permite encargarnos de una compañía de transportes por tierra y, como mencioné anteriormente, el objetivo consiste en satisfacer la demanda de un producto en la ciudad X fabricado en la empresa Y. Si no fuera por la enorme cantidad de problemas que tiene, al menos tendría un premio por el esfuerzo, pero vamos por partes. En cuanto a los gráficos, tienen menos vida que una lápida en el cementerio. Si tomamos en cuenta los tiempos de carga, el nivel de detalle debería ser tal que podría acercarme con la cámara a una ciudad, entrar en un bar y pedirme un café. Pero apenas si se puede ver el movimiento de algunos vehículos y el funcionamiento de los semáforos, además de que todas las ciudades, fábricas y puertos son exactamente iguales, dándole al título la misma gracia que una planilla de cálculo. La interfaz no es mucho mejor - apenas si pasa de genérica, además de que de demasiadas vueltas para algo que tendría que resolverse con un clic. A tal punto arruina la jugabilidad este problema que escribir esta nota es la experiencia más entretenida que tuve con el juego.

Sonido y música

El sonido es lo mínimo indispensable: algunos sonidos de tráfico, choques y, obviamente, el ruido de los motores de los camiones. La música es un intento de imitar la de títulos del mismo género pero con mayor presupuesto. Es como escuchar un tema del grupo de moda, pero en versión Operación Triunfo, y no me refiero a los que pueden cantar medianamente bien, sino a los que entran sin tener la más mínima idea. Al menos se nos permite cargar otros archivos de música, pero eso no es excusa para una banda de sonido tan insoportable como esta.

Conclusiones

Como viene siendo una tradición en desarrolladoras de títulos pequeñas, este juego es un intento de copia de algo mucho mejor. Lo peor de todo es que el juego original es muchísimo más completo, con gráficos y sonidos más agradables (creer o reventar) y lo podemos conseguir fácilmente con unos minutos de búsqueda en Internet. Gráficos mediocres, jugabilidad e interfaz lo suficientemente aburridas como para preferir trabajar a jugarlo y música digna de una sala de tortura me impiden recomendar este juego. Si al menos lo hubieran optimizado un poco y los tiempos de carga no fuesen tan largos tal vez se lo podría considerar un juego gratis entretenido, pero es pago y se supone que tiene que ser medianamente aceptable. Así como está, no supera en nada lo que estaba disponible muchísimo tiempo atrás e incluso algunas ofertas gratuitas que pueden encontrarse en la red. Únicamente recomendable al que necesite todos los juegos de este género; el resto, vaya a buscar el Transport Tycoon.

PUNTAJE: Un clon del Transport Tycoon.

30% MUY MALO

FICHA TÉCNICA:

Género: Tycoon | Desarrollador: G5 Software | Distribuidor: Buka

+ Que todavía se puede conseguir el original.

- Gráficos, sonido, jugabilidad, interfaz, el juego digamos.

SADDLE UP WITH PIPPA FUNNELL

BARBIE Y EL PONNY CASTRADO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 450 MHz - Placa de video de 32 MB - 64 MB de RAM - 800 Mb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 800 MHz - Placa de video de 32 MB 128 MB de RAM - 800 Mb de espacio en el disco rígido

POR Delfina Luna

Cuando me dijeron que tenía que analizar un juego sobre cría de caballos, esperaba poder crear un semental negro, amo de las pistas, rabioso y con tachas. ¿Qué fue lo que obtuve en cambio? El juego ideal para una niña de doce años. Así que, para conservar mi hombría, convencí a mi prima para que escribiera esta nota.

Hoooooolllllliiiiiiiiiiissssssss!!!! ^_^

¡Ay! Toy super emozionadísima xk sta s mi 1ra nota xD. Aunke no C donD empezar....... *[Podrías empezar por aprender a escribir]* ¡Ufa! Bueno. Empiezo por la historia que es re bunita *[¡Eso no es una palabra!]*. Una tía de nuestra heroína falleció hace poco y nos dejó como herencia una granja de caballos bastante deteriorada, y si queremos que prospere, vamos a tener que trabajar duro, con algo de ayuda de nuestros amiguitos que vamos a ir haciendo en el pueblo de Appletown. Cada tanto vamos a cruzarnos con ciertos problemas que tenemos que resolver, hablando con la gente, juntando objetos e interactuando con el entorno *[Como aventura gráfica muy básica, pero bien hecha]*. Más adelante nos vamos a enterar de los romances de nuestra tía y, con algo suerte también, encontraremos a nuestro príncipe azul. ¡Re tierno y romántico! *[Ejem... Cursi]* Aunque no todo es color de rosas en esta historia *[Esa es tu opinión]*. Está este adinerado hombre que quiere comprar Appletown para hacer sus propios negocios. ¡No podemos permitir que por la codicia de un hombre este tan hermoso pueblo desaparezca! La única esperanza para que el pueblo renazca es nuestra amada granja de caballos.





Cuidando a mis princesas

Mis chiquitines se preguntarán cómo hay que hacer esto. ¡Pues muy fácil! *[Demasiado fácil, en todo el juego no hay muchos desafíos, pero bueh... para una nena de doce años está bien]* ¿Puedo seguir? Gracias... Cuando empezamos contamos con sólo un caballo, que hay que entrenar para competir en torneos. Tenemos que enseñarle trucos nuevos, entrenarlo para que salte más alto, corra más rápido, etc. Más adelante podemos tener varios caballos, pero necesitaremos el lugar en el establo; esto nos puede costar algo de platita. Para recuperarla tenemos que ganar torneos.

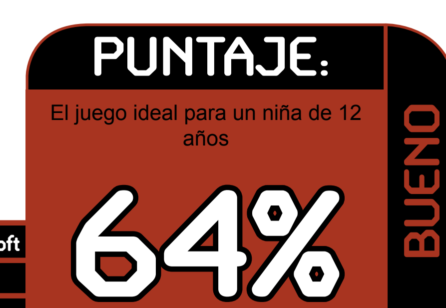
Mas todos los animales tienen necesidades. Hay que cuidar su higiene. Para peinarlo hay que mover suavemente el mouse, bañarlo de igual forma, limpiar sus pezuñas, juntar sus heces, etc. De la misma manera que hay que darle de comer, pero tener cuidado y no hacerlo siempre con el mismo tipo de alimento porque le puede hacer mal. Si se enferma alguno de nuestros caballos, vamos a tener que contratar un veterinario para dejarlo de vuelta como nuevo *[Más que veterinarios son curanderos milagrosos, pero bueh... Es juego para una nena de doce años]*.

¡Yo quiero un premio!

Como les conté, para juntar plata necesitamos ganar torneos. Hay tres tipos distintos de competencias. Dressage, Cross-Country y Show Jumping. Las dos últimas son casi iguales (una bajo techo y otra en las afueras), tenemos que ir con nuestro ponnie favorito y saltar las vallas en el menor tiempo posible sin equivocarnos. En dressage tenemos que andar elegantemente con nuestro caballo siguiendo un patrón dado. Aunque los movimientos son medio toscos, se dejan manejar. Hasta podemos invitar a nuestras amigas a jugar por turnos ¡Re díver!

Los dejo de nuevo con mi primito que les quería decir algo.

Bueh... La nota está casi hecha. Sólo quería aclarar que los gráficos son anticuados, el sonido es decente pero la música muy monótona. Si sos hombre o con edad mayor a los catorce, probablemente te parezca demasiado empalagoso, pero no por eso es un mal juego.



FICHA TÉCNICA:

	Género: Aventura gráfica-Tycoon-RPG y bosta rosa · Desarrollador: Lexis Numérique · Distribuidor: Ubisoft
+	Buena mezcla de géneros, es entretenido
-	Gráficos, sonido, actuaciones, lineal, simple, fácil, lento, extremadamente cursi

THAYER'S QUEST

¡MI PRIMERA REVIÚ DE UN DVD!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Cualquier PC capaz de reproducir DVD o en su defecto, un reproductor de DVD
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Idem arriba

POR Juan Marcos Victorio

Así es, amigos, es la primera vez que escribo sobre un juego que es una DVD-Movie o como prefieran llamarlo. Sí. Thayer's Quest puede jugarse no sólo en una PC con lectora de DVDs, sino también en cualquier reproductor hogareño de pelis que lea el citado formato.

El título en cuestión es una película animada al estilo de otros, quizá más conocidos, como Space Ace o Dragon's Lair, en los cuales la jugabilidad se desarrolla dentro de la acción, permitiéndonos de vez en cuando tomar una decisión que modifique el transcurso del guión de la peli.

Thayer's Quest no es un juego nuevo, sino que es la reedición de un viejo juego de un sistema que nunca llegó a producirse en masa.

En primera instancia, este sistema permitía todo tipo de interacciones (o al menos eso prometían sus ¿mentirosos? creadores). Entre ellas: controlar mediante voz diferentes electrodomésticos, correr en una cinta y que el sistema administrara la velocidad y lo que veíamos en una pantalla frente a nosotros, jugar jueguines, ver Laserdiscs, nos preparaba el café, hacía masajes e incluso era tan sumiso, abnegado y sufrido, que aceptaba salir con su dueño por más que fuera el jefe de redacción de Gaming Factor o se apellidara Platero (brrr, da más miedo que la HAL 9000, ¿no?).

Nos encontramos frente a una aventura gráfica, aunque tal vez mejor le caería la clasificación de película interactiva. Género pocas veces bien explotado, con millones de detractores que se quejan sobre la supuesta interactividad que en verdad no es otra cosa que dos o tres opciones, que lo único que hacen es llevarnos a una misma cantidad de diferentes animaciones.

La historia es breve y de poca importancia: somos el último de una vieja estirpe, un mago malo mató a todos los nuestros y quiere el poder total, y debemos acabar con él antes de que acabe con nosotros. Alto vuelo literario que haría sonrojar al mismísimo J.R.R. Tolkien.

El desarrollo del juego, sin embargo, es ameno e incluso divertido durante la mayor parte; vemos una animación, la acción se detiene, y tenemos ciertas opciones de las cuales elegir, normalmente ir a otro lado, usar algo del inventario o tomar un objeto de la locación en que estamos. Los acertijos son sencillos, y si bien lleva algo de tiempo recorrer los diferentes escenarios, una vez resuelto el juego puede completarse en algo así como dos horitas.

El tema de la sencillez, la facilidad de juego, y que la película sea de dibujitos, hacen notar a toda vista que el juego está pensado para niños.

El juego es un robo a mano armada, ya que en el pasaje del viejo al nuevo formato no se gana nada en calidad. Las animaciones se ven como un dibujito de los años '80, el sonido es malo y comparable al sonido previo a que se estandarizaran los CDs, la forma de juego es la misma que cuando salió hace 20 años.

Los caraduras no incluyeron siquiera posibilidades de selección de idiomas, y tan sólo tenemos un subtitulado en inglés, que obviamente con chicos sirve de poco y nada.

A pesar de sus múltiples falencias, el juego es recomendable para los fanáticos que quedan dando vueltas de este tipo de aventuras (que parece ser había muchos en la década del '80).

Thayer's Quest no reviste el mínimo interés ni para el jugador ocasional, ni para quienes vivimos una gran parte de nuestra vida rodeados de computadoras y empapados en la industria de los juegos.



FICHA TÉCNICA:

	Género: Aventura Gráfica · Desarrollador: Digital Leisure · Distribuidor: Digital Leisure
+	Es divertido, podés jugarlo en un DVD player.
-	Fácil, no está en castellano ni tiene subs, se podría haber mejorado la calidad.

POCHOCLO GAMER

SILENT HILL

POR Mariano Martinez

OTRO MÁS A LA PANTALLA GRANDE...

Corría el año 1999 cuando la buena gente de Konami decidió que a la consola del momento, la (ya vieja) Playstation le faltaban títulos de terror y suspenso. Fue así como Silent Hill salió a las calles. Al parecer un juego más, con una estética diferente. Mucha niebla... Mucho ruido raro... Muchos controles que volaban por los aires cuando vibraban sin aviso (Bue... En mi caso sí, che...). La historia va más o menos de la mano del señor Harry Mason, un buen tipo, relajado, que lleva a su hija de vacaciones, cuando en el medio de la ruta algo o alguien se le cruza y hace que inevitablemente tenga un accidente. Al despertar encuentra que su hija ya no está y se interna en el pueblo de Silent Hill. Con el correr del juego nos enteramos cosas como quién es la hija de Harry, quien es -o fue- su esposa; los pecados de Harry y qué es ese pueblo aparentemente maldito que se está convirtiendo en el infierno en la tierra llamado Silent Hill.

Bienvenido a Silent Hill...

¡Tengo miedo, nene!

Una de las principales características que hizo de Silent Hill un juego exitoso fue el ambiente. La niebla que lo cubre todo cuando estamos en exteriores hacía que sea una experiencia extraña caminar por las calles del pueblo, más si a eso le sumamos que los enemigos salían de la nada y nos atacaban. Quizás nos dábamos cuenta de que alguien estaba cerca nuestro por un extraño ruido que salía de una radio que nos dan al principio del juego. Pero eso no cambiaba nada. Niebla en los exteriores. Completa oscuridad en los interiores. Llantos de niños, ruidos raros. Era inevitable no sentirse sumergido en ese pueblo que era Silent Hill.

Del píxel a la pantalla grande

Después del tremendo éxito de Silent Hill y sus siguientes dos secuelas, de las cuales no vamos a hablar -no por que no quiera sino por que me da mucho miedo-, en el 2004, poco antes de su cuarta entrega, se rumoreó por toda la Internet que Konami había cedido los derechos de la película y que la misma estaba en proceso de post producción con la gente de Sony Pictures. Cuando me enteré de esta noticia, debo ser sincero, no me puse muy contento que digamos. Pensémoslo de esta manera. Estudio grande... No grande... Gigante más licencia de video juegos. El resultado no puede ser otro más que desastroso, pensé en su momento. Pero me dispuse a esperar y ver con qué me salían los señores de Hollywood.


Rhada Mitchell cuando se enteró que Uwe firmó para otra pelicula

Fue así como me senté en la puerta de casa a esperar los rumores de esta película. Entretanto, llega el director, el señor de origen francés Christophe Gans, poco conocido quizás por estos lados por solo haber dirigido pocas películas, entre ellas las más conocidas siendo Crying Freeman y el Necronomicon. Debo admitir que el año pasado me encontraba en Bélgica en un viaje para reencontrarme con un amigo y devolverle el cuchillo en el cuello



(Uwe esperame...) que me había prestado cuando me enteré de esta noticia. Y la verdad es que no tuve mucha fé. Creo que recuerdo como se me escapó una lagrima ese día mientras le daba mis papeles a un oficial belga que no me quería dejar salir del hotel porque caminaba con un cuchillo entre los dientes (raros los belgas), pero también ese mismo día minutos después me recuperé y sonreí cuando me enteré de quién colabora en el proyecto junto con Christophe: ¡Nada más y nada menos que Roger Avary! Para quienes no sepan quién es el señor, Roger fue quien, junto con Quentin Tarantino, escribió Pulp Fiction y también dio una manito en Perros de la calle. Y bueno, también le dio una mano a Christhope en Crying Freeman. ¡Pero qué alegría! Y más alegría aún cuando llegó acá a la redacción un sobre papel madera que decía "for eyes only" firmado por el señor José Sony... Abro y recibo las buenas noticias de los elegidos para formar parte de esta película que ya me estaba dando esperanzas: En el papel de Sharon (nuestra suplente para Harry) nos encontramos con la bella Radha Mitchell. Por si no la conocen, participó en Melinda y Melinda donde hace de... bueh... de Melinda; y también en Man on Fire con Denzel Washington, donde hace de Lisa, la madre de la nena secuestrada. Pero me estoy poniendo nervioso y no les digo más del reparto de esta peli que promete. En esta súper producción el señor Sean "Boromir" Bean (¿tengo que decir quién es o dónde participó?) también actúa Deborah Kara Unger (White Noise) y la chiquilina Jodell Ferdeland, que participó en muchas series de televisión y con sólo doce añitos tiene una más que impresionante trayectoria en la pantalla.

A ver si aprendés Uwe

Hace un mes volvió a venir Juan Sony y dejó acá en la redacción un paquete, esta vez para mí. Paquete raro porque tocó el escritorio y lo volvió negro... El aire se espesó... Niebla apareció por doquier en la redacción de GF. Cuando el miedo se me pasó y me decidí a abrirlo encontré un dvd gris... gris como la ceniza. Y no era otra cosa que el trailer de esta película. Por lo poco que nos muestra tiene un manejo impecable de la misma infernal atmósfera que el juego nos dio. Si bien la historia -como era de esperarse- seguramente cambió, al menos los personajes sí cambiaron, no se puede negar que Silent Hill puede llegar a ser una película, basada en un videojuego, que haga honor al juego.


Las manos de Uwe... Ehh, digo del mal... Si, del mal...

EXTREME MAKEOVER

KING'S QUEST IX: THE SILVER LINING



POR Facundo Szraka

TIEMPO PASADO SIEMPRE FUE MEJOR



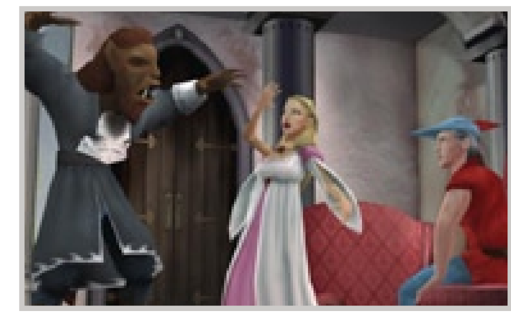
Corría el extraño año de 1983 cuando vio la luz la primera entrega de este gran clásico de las aventuras gráficas para PC. King's Quest: Quest for the Throne fue uno de los primeros juegos en salir para esas ahora arcaicas maquinitas llamadas IBM PC Jr., donde el juego iba a demostrar y poner a prueba las capacidades de la "nueva" computadora personal.
A medida que los años pasaron, se vieron lanzamientos multiplataformas, relanzamientos, reediciones y ediciones especiales, haciendo que su popularidad subiera increíblemente y metiera sus aventuras en el corazón de los jugadores.
Las unidades vendidas mundialmente de la saga superan los tres millones, demostrando su alto grado de popularidad, pero como la vida no es de color rosa, todo lo que sube, en algún momento tiene que bajar.

Llegando al año 1998, más precisamente en el mes de diciembre, iba a llegar el capitulo VIII de la serie, titulado Mask of Eternity, y la que sería, por lo menos oficialmente, la última entrega de la saga. ¿Razones? Cambios en varios aspectos del juego que hicieron que dejara mucho que desear con su consiguiente caída en la popularidad, ventas por debajo del estándar para el nombre King's Quest y el inicio del fin de las aventuras gráficas, hicieron que se cancelara todo plan para una novena entrega. Por lo menos, hasta ahora.

Resucitando el pasado, o matándolo de una ver por todas.

Llegando al nuevo milenio, la gente de Vivendi Universal Games (VUG) comenzó a trabajar en la novena entrega de la serie, pero llegando al año 2003 dio por cancelado el proyecto, al notar el desinterés del publico norteamericano por las aventuras gráficas. Lo cual no me llama para nada la atención. Por entonces, y desde el año 2001, un reducido grupo de fans había estado trabajando en un "fanfic" basado en el mundo de King's Quest. El trabajo de este grupo de fans empezó a hacerse conocido notoriamente, sumando más de 40 personas en el equipo, trabajando desde distintos partes del planeta. Maldita globalización. El grupo de trabajo pasó a llamarse Phoenix Online Studios y, como era de esperarse, esto no tardaría en llegar a los oídos de la buena gente de VGU y llamar su atención, por lo que el proyecto estuvo parado durante un período aproximado de tres meses por una serie de cuestiones legales. Llegamos al 29 de noviembre de 2005, fecha cuando la ahora muy buena gente de VUG cedió los derechos sobre el proyecto -originalmente llamado King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining- a Phoenix Online Studios, por la que sería entonces la encargada de seguir adelante con la saga.
Ahora bien, teniendo el "fan licen-se" bajo el brazo, VUG igualmente



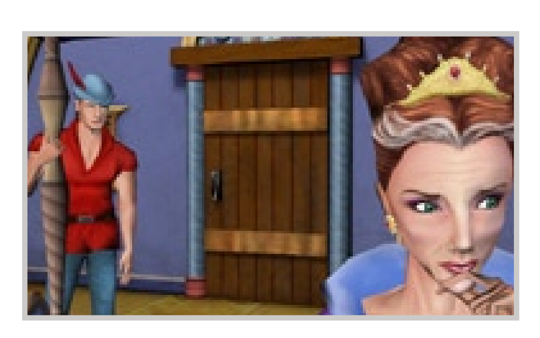


reclamó que se cambiara el nombre de la entrega, pasándose a llamar King's Quest IX: The Silver Lining. También el juego es tomado como un lanzamiento no oficial, por la simple razón de que ni Sierra ni Roberta Williams (la afamada diseñadora de la serie) estuvieron implicados en el proyecto. Y como dato anecdótico, Roberta Williams hace tiempo que no forma parte de las filas de Sierra.

¿Cómo quedamos, entonces?

Para sentar las bases de esta continuación, los diseñadores tomaron como partida todo lo que se hizo mal y las cosas que no seguían la tradición de la saga en la octava entrega. Poco o nulo humor, violencia y escenas de combates, carencia de interactividad del personaje, pésima historia –sumada a que no tenía relación con el juego anterior– y el personaje principal no pertenecía a la familia real de Daventry (territorio donde se desarrolla la aventura).
El principal desafío que se propone Phoenix Online Studios es poder darle un cierre coherente a la saga, ya que todos los títulos (menos el octavo) tenían una conexión con el que seguía. Por ejemplo: donde termina el KQ V es en donde empieza el VI. Siendo las mismas palabras de los desarrolladores: "no puede terminar de esta manera".
Partiendo de esta base, el juego estará dividido en tres capítulos distintos: el primero se llamará "Shadows", seguido por "'The Two That Are One" y finalizado por "Eternities". El juego será protagonizado por tres personajes jugables diferentes: Graham, Rosella y Alexander. Se sabe que algunos personajes y localizaciones de entregas anteriores estarán presentes, como Connor, el último héroe de la saga.

También veremos nuevos mundos, pero la aventura transcurrirá dentro de The Land of the Green Isles. Básicamente sobre la historia no se sabe absolutamente nada. Dicen que no quieren decir nada hasta el lanzamiento del juego, pero husmeando los foros podrán encontrar algunas cositas interesantes, así que ya saben, saquen su espíritu de aventura e investigación y a recorrer los foros. Si bien el juego está hecho por fans, más de uno se asombrará al ver los cambios producidos en el aspecto gráfico. Todo el mundo está basado en un motor grafico en 3D que, según ellos, mantendrá el estilo característico de las anteriores entregas y tendrá el estándar de los juegos actuales de la industria.
Veremos... por ahora, las fotos prometen. Un aspecto en el que habrá que prestar especial atención será el sonoro. La música estará 100% compuesta por la gente de Phoenix Online Studios, así como también los efectos sonoros, aunque el plato fuerte será la inclusión del add-on voice pack para las voces, cuya instalación será opcional, según tienen planeado.
Ahora veamos el lado negativo y positivo de la vuelta de esta genial serie. Por un lado aseguran que este año veremos sólo la primera entrega, Shadows, de las tres que forman la trilogía, y lo más frustrante es que no hay una fecha cierta sobre el primer lanzamiento. Por el lado de las buenas noticias es que será totalmente gratuito, algo que nuestros castigados bolsillos agradecerán.





Visualmente pinta muy bien

PORQUE HAY QUE LLENAR UNA REVISTA DE 64 PÁGINAS



LA SECCIÓN DE RELLENO

QUERIDO SEÑOR THOMPSON

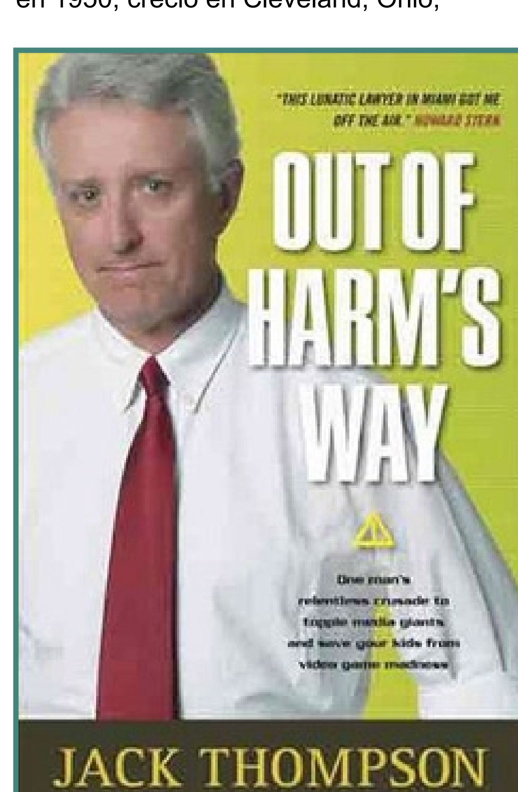
POR Matías Leder

CARTA ABIERTA AL ABOGADO MÁS QUERIDO DEL MUNDO GAMER

Quiero creer que saben quién es Jack Thompson, la segunda persona más odiada en el mundo de los videojuegos (justo detrás de Uwe Boll). Esto es así por la manía del señor Thompson de hacerle juicio a cualquier cosa relacionada con los videojuegos que encuentre.

Las condiciones que crean a un perfecto imbécil

John Bruce "Jack" Thompson nació en 1950, creció en Cleveland, Ohio,



es graduado de la Universidad Vanderbilt, oficia como abogado en Florida y es recurrentemente consultado por los medios por sus puntos de vista sobre obscenidad y violencia en videojuegos. Entre sus casos más conocidos está el escándalo que armó por el MOD no oficial de GTA San Andreas llamado "Hot Coffee", culpando a Rockstar de no borrar un minijuego sexual que ellos habían desactivado antes de sacar el juego. Luego de las acciones de Jack y otros activistas, el juego cambió su categoría de M (Mature 17+) a AO (Adults Only 18+). Pero esto no detuvo a Jack, que luego denunció que el anterior juego de la saga -GTA Vice City- también contenía dicha escena, dentro de un club de striptease, con escenas de desnudos frontales y vulgares, pero nadie jamás logro encontrar dichas escenas. Luego, en noviembre del 2005, un estudiante de secundaria entró armado con una pistola .22 e hirió a tres empleados de la escuela, causando la muerte de uno. Mientras la policía no dio a conocer la causa de esto, Jack Thompson acusó directamente a los videojuegos alegando que el culpable jugaba GTA, y que, según sus palabras textuales, "el chico no fue con intención de matar, sino que cuando se sintió amenazado se disparó una segunda personalidad creada a partir de un condicionamiento causado por el juego".
Entre otros juegos en la mira del señor Thompson están: 25 to Life (llegó a pedir a la policía que destruyan cualquier caja de este juego que vean), Postal (aunque el juego sea ruso, él quiere meter la mano ahí también) y The Sims 2 (debido a un MOD que muestra desnudez).
Luego de hacer una proposición en la que prometió donar 10000 dólares a caridad si alguien hacía un juego según un libreto creado por él, un grupo de modders llamados "Fightning Hellfish" creó un mod para GTA en el que controlamos a Jack y entre otras misiones asesinamos al CEO de Take Two y destruimos el embarque completo de "Bully" (juego de Rockstar). Otro grupo creó una compañía llamada "Thompsonsoft" y dicen estar creando un juego llamado "I'm OK – A Murder Simulator", donde el padre de un chico asesinado a causa de un juego inicia una sangrienta vendetta personal contra la compañía "Take This", creadores del juego. Al enterarse de que estos juegos existían y al ser confrontado por eso, Jack alegó que la promesa de donar 10000 u$s era un chiste y que no lo haría.
Después de que Jack publicara un libro llamado "Out of Harm's Way" (Fuera de peligro), éste recibió millones de críticas negativas en todo tipo de sitios, entre ellos Amazon, a los que Jack demandó por no cumplir las condiciones y no revisar personalmente cada review que se publica en la página. Amazon respondió pidiendo que la próxima vez utilice el botón de "reportar abuso" en lugar de enviar e-mails a todo el mundo, e incluso eliminó la única critica positiva que el libro recibió en ese sitio, una crítica escrita por... Jack Thompson.

Pero me puse a pensar, más que nada porque me ordenaron que lo haga, y encontré que tal vez el señor Thompson tenga razón, tal vez la delincuencia y la violencia que exista en el mundo sean culpa de los videojuegos. Por eso decidí escribirle esta carta al señor Thompson y quiero que todos ustedes puedan leerla (una vez que me pongo a pensar, aprovechen).

> Querido señor Thompson, quiero que sepa que estoy de acuerdo con usted. Hace unos años pasé mucho tiempo jugando KKND y ahora que gracias a mi papi tengo un importante trabajo, mi obsesión con ese juego me afecta directamente: pozo petrolero que veo, pozo que ataco.
>
> *Atte., G. W. B.*



Dear Mr Assho... Thompson

Querido señor Thompson: quiero que sepa que cuenta usted con todo mi apoyo. Los videojuegos reciben cada día más atención por parte de la juventud y no puedo aceptar que usted sea el único que se llene los bolsi... Cargue con todo el peso de detener esta malvada creación.
Los videojuegos afectan la mente y los comportamientos de la gente de formas terribles. Varios amigos míos pasaban sus días gastando monedas en los fichines jugando Pac-Man, y ahora se la pasan tomando pastillitas extrañas en apretados pasillos de oscuros boliches.
Cuando manejo por las avenidas de mi ciudad la gente corre para cruzar la calle y se atraviesan frente a mi auto. Seguramente es culpa de Frogger. Esto no puede seguir así, ¡si llega a pasar con Lemmings podríamos estar frente al fin de la raza humana!

Es por eso que quiero ayudarlo a ponerle fin a esto para acabar con este mal que azota a la juventud y seguir adelante. Los juegos que juegan hoy en día son peores aún: violencia, sangre y sexo. Esas cosas no tienen cabida más allá de las novelas de las dos de la tarde que nadie parece notar. Es claro que los padres de hoy en día son demasiado ineptos para controlar a sus propios hijos, así que queda en usted, que no habiendo tocado un videojuego en su vida, está calificado para decir que los videojuegos son el peor entretenimiento (tan calificado como una virgen para dar educación sexual) y yo desde aquí voy a ayudarlo a lograr su objetivo de erradicar los videojuegos mientras también trataré de reparar las desgracias que los mismos trajeron al mundo. Para empezar voy a agarrar al desgraciado que viajó en el tiempo y le dio GTA a Bonnie y Clyde, y el Evil Genius a Hitler, entre otros. También trataré de evitar que salgan juegos como Postal, que podrían incitar a los carteros a matar gente inocente en un ataque de furia... ¡Ah, no! ¡Mi error!; eso ya había pasado antes que el juego saliera; debe haber sido ese maldito viajero del tiempo otra vez.

La humanidad es pura, prístina e inocente. No existe un ápice de maldad en la persona promedio, son los videojuegos los que hacen a la gente malvada, violenta y agresiva. Los videojuegos son los que hacen que haya asaltos en las calles, drogadictos y asesinos. El simple hecho de que el 99% no haya tocado un videojuego en su vida, sumado a la innumerable cantidad de personas que están presas por asesinatos seriales desde antes de que el primer videojuego saliera, así como que los crímenes más horribles en la historia de la humanidad hayan ocurrido antes de que los videojuegos siquiera existieran en la imaginación del más avispado filósofo (antiguos nerds), no restan nada de culpabilidad a estos malévolos aparatos que corrompen la mente de la gente que los juega (aunque los criminales casi nunca sean los que los juegan).

Atte., Un Ciudadano Preocupado.

¿Cómo razonar con un idiota?

Debido a la manía del señor Thompson por iniciar acciones legales contra cualquiera que no opine como él, algunos jugadores han llegado al punto de recaudar fondos para enviarle flores con cartas escritas de la forma más educada y correcta posible, junto con aclaraciones y puntos de vistas sobre los temas que Jack toma, sólo para ver qué clase de juicio podría intentar iniciar debido a esto. El total fue una recaudación de 1050 u$s en flores junto a una carta de siete páginas, y veinte hojas con 280 firmas de gente de diez países diferentes. Luego de recibir estas flores, Jack se las envió a Take Two Interactive con la nota "En memoria de la gente que murió a causa de sus asquerosos simuladores de homicidios para niños".

> Querido señor Thompson, siga con su campaña, destruya la industria de los videojuegos, así tal vez cuando todos olviden ese tema la gente dejará de insultarme por Daikatana.
>
> *John Romero.*





TODO POR 2$

ROL, ROL, ROL OF THE JUNGLE

POR Matías Sica

ALGUNAS HOJAS, UNOS DADOS Y UN PATÉTICO GRUPO DE VAMPIROS

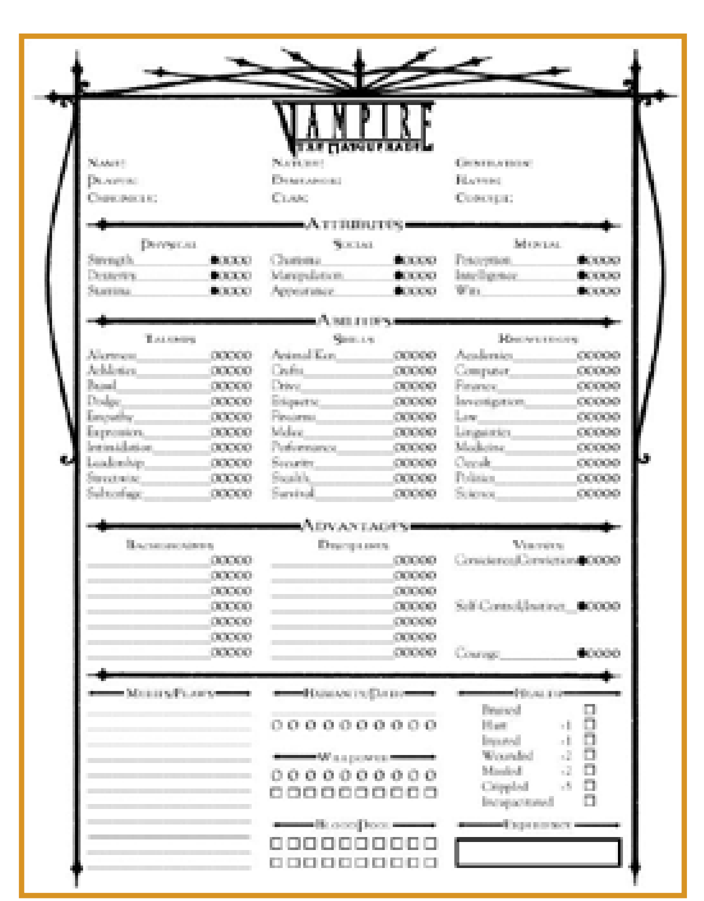


Lo primero que el neófito piensa cuando le dicen rol de mesa es un grupo de nerds sudorosos inmersos en una montaña de papeles discutiendo sobre si una bolita de fuego le pegó en el tobillo izquierdo al enemigo de turno. Además, ¿quién querría pasarse horas y horas haciendo cuentas, tirando dados y contando historias teniendo disponible una simulación informática casi perfecta al alcance de la mano? Hasta hace muy poco yo pensaba así, pero una breve experiencia con el rol de mesa me hizo reconsiderar no sólo el preconcepto que tenía del mismo, sino también las limitaciones que tienen los juegos de rol de PC.

Luz, cámara, ¡Master!

Si bien el rol de mesa funciona con una serie de reglas, que a su vez dependen de un constante (pero no tan terrible) laburo de matemáticas, lo que hace que realmente funcione es la capacidad, o mejor dicho la necesidad que tienen tanto el que cuenta la historia como los que la llevan a cabo de hacer algo de actuación. Cuando uno juega rol en PC, por más opciones que nos dé el programa, el personaje está hecho con anticipación, los diálogos están ahí. Lo único que uno hace es elegir el que supuestamente le va a dar el resultado que busque. Es decir, si yo estoy jugando como un ladrón voy a elegir los diálogos que me lleven a través del curso de acción que se espera de un personaje de esa naturaleza, pero por más tiempo que yo pase adivinando cuál es el correcto, los diálogos están preescritos. No se compara en lo más mínimo con enfrentarse a otra persona, que puede responder de formas completamente inesperadas, sin más recursos que con los que uno cuenta en el momento, o sea, sin más posibilidades de diálogo que las que se me ocurren precisamente donde estoy. Esto puede parecer un poco limitante, incluso incómodo, pero cuando le agarrás la mano (y tengo que admitir que estoy muy lejos de hacerlo) te das cuenta de que en realidad el verdadero límite se lo impone uno mismo y que a fin de cuentas las posibilidades son tantas que bien vale la pena hacer un poco más de experimentación y jugarse a alternativas que, estando detrás de un monitor, ni se nos habrían ocurrido. Todo aquel que tenga algunas horas de vuelo jugando con la PC sabe que antes o después le vamos a agarrar la mano al modo de hacer las cosas que tenga el juego en cuestión y que inevitablemente podremos prever cómo se va a comportar si hacemos tal o cual cosa, pero cuando uno se encuentra frente a frente con otra persona, si no realiza el trabajo de abstracción necesario no sólo no va a poder actuar de la forma más conveniente posible (que debe salir de su cabeza) sino que también queda automáticamente desnudo. Después de todo, si no tomo en consideración lo que mi personaje es capaz de hacer, el otro no lo va a hacer por mí y quedo reducido a enfrentarme a una situación bastante peligrosa sin más herramientas que las que tendría un ser humano completamente normal.





Lo mismo podría decirse de las acciones físicas. En los juegos de PC estamos acostumbrados a que toda la información que podamos recibir se nos provea automáticamente a través del monitor. Por ejemplo, si nos enfrentamos a un grupo de enemigos, tanto las características de los mismos como las del lugar en donde nos encontremos y lo que podemos hacer para pasar el obstáculo se encuentran disponibles frente a nuestros ojos. En el rol de mesa el jugador es quien elije qué le gustaría hacer y depende de él encontrar los medios para llevar a cabo sus intenciones. Al no haber una delimitación fija, ésta se encuentra en realidad en las capacidades de la persona que juega. Como mencioné más arriba, al principio es frustrante, pero no es otra cosa que intentar meter con un torniquete el modo de pensar gamer en una situación mucho más interactiva de lo que ni en sus sueños más locos podría suceder en un juego de PC.

Lobos, perritos y celulares

Ahora deben estar pensando: "Todo esto es muy bonito, pero, ¿hasta qué punto es realmente cierto?". Para poder ilustrar un poco mejor el asunto voy a contarles algunas de las desventuras del grupo de vampiros más patético que alguna vez ha existido, los increíbles chupa sangre de Gaming Factor.

Nos habían dado un pequeño trabajito: localizar a un vampiro rebelde, descubrir qué se traía entre manos y, si era posible, traerlo en una pieza para que respondiera por sus delitos. La primera noche había transcurrido sin mucha novedad, buscando aquí y allá teníamos algo de información sobre las actividades del recién llegado en la ciudad de Buenos Aires y, con el fin de cubrir la mayor cantidad de terreno posible, habíamos decidido dividir al grupo en tres y nos dirigíamos a los lugares sobre los que supuestamente este muchacho estaba extendiendo sus tentáculos. Un grupo partió hacia el puerto a revisar un extraño cargamento, el otro se dirigió a un complejo de oficinas y, por último, el que quedaba rumbeó hacia un almacén de armamento pesado. En un principio nos pareció buena idea, pero nunca nos podríamos imaginar lo poco preparados que nos encontrábamos para enfrentarnos a cada una de las situaciones que se desenvolvieron, sobre todo porque una y otra vez intentamos resolverlas como uno lo haría en un juego de PC.

Ya en el puerto el primer grupo planeó su estrategia: escabullirse lo mejor que pudieran y, una vez arriba del carguero, conseguir la mayor cantidad de información posible; para esto habían trazado un plan que les permitiese entrar sin ser detectados. Poco les duró, por un tropiezo inicial (malditos dados) fueron detectados rápidamente y, antes de que pudieran inventar alguna excusa, ya tenían un par de luces apuntándoles. Si esto hubiera sido un juego de PC, se podría haber vuelto atrás a intentar de nuevo, pero ¿qué hacer cuando la posibilidad no existe y hay que hacer un rápido cambio de estrategia? Les salió bastante bien, aunque les podría haber salido mejor. Mientras estos dos decidían cómo diablos iban a salir del embrollo, el segundo grupo se dirigía a las oficinas. En este grupo se encontraban el que les escribe y el Director de la revista. Si bien a primera vista el edificio parecía impenetrable, contábamos con los medios para abrir el mecanismo de seguridad de la puerta. Con un movimiento al estilo Matrix, nuestro benemérito director se encontró frente a la terminal de recepción y, luego de unos cuantos intentos con la computadora, logró desactivar los mecanismos de seguridad. A todo esto me encontraba esperándolo cerca de la entrada, rogando que una racha de mala suerte no los activase. Mi paciencia descendía rápidamente y, si bien tuvimos éxito, mis nervios me traicionaron y no pude evitar exclamar que me gustaría darle un golpe









en la cabeza. El Master del juego tomó esto como una acción y no me quedó alternativa que tirar los dados para ver si mi golpe de frustración daría resultado.

A todo esto nos queda el vampiro solitario que tenía que buscar información en el almacén. No hubo mucha novedad en este frente pero, a los fines de no dejarlo afuera de la historia, me limito a mencionar que se lastimó los dos pies, se rompió un brazo y no pudo siquiera entrar. Por suerte pudo escapar (apenas) y se dirigió hacia el puerto a ver qué podía hacer por el primer grupo que, si bien había podido mejorar un poco su situación, un revés de la historia los puso bastante cerca de terminar su carrera como vampiros antes de tiempo. El caso es que se enfrentaron con un Garou, una especie de hombre lobo sobrealimentado y bastante loco. Como buenos gamers, se enfrentaron a la situación a través de las armas... Hubo mucha valentía, sangre volando hacia todos lados, cordones desatados, una camioneta y bastante suerte, pero al fin sus heroicas acciones pudieron asustarlo lo suficiente como







para que se diera en fuga. Lo resolvieron como los gamers puros y duros que son, pero no voy a poder olvidarme de sus caras cuando el Master (también integrante del staff de esta revista) les preguntó extrañado: -después de todo, la batalla había durado toda la noche- "¿Por qué no se tiraron al agua? El animalito no era lo suficientemente inteligente como para seguirlos allí." Una vez más, el haber pensado la situación como si estuvieran frente a la PC les jugó en contra. Quedaron magullados y sin una hoja de papel con información, ni siquiera una servilleta, para agregar a la causa, pero al menos salieron bastante bien. Al Director y a mí nos fue bastante peor, si eso es posible.

Pensábamos que la teníamos mucho más fácil: habíamos desactivado los sistemas de seguridad y las PCs del complejo se encontraban a nuestra disposición. Entre las direcciones que conseguimos resaltó la de un abogado con el que me había contactado durante la primera noche. Lo que me dio tuvo su utilidad, pero el tipo sabía más de lo que me había dicho y ya que hasta ahora no había grandes problemas, decidí que lo mejor era dejarlo a él dentro del edificio a ver qué más podía averiguar y yo irme hacia su casa. Después de todo, era un vampiro contra una familia de humanos. ¿Qué podría pasar?

Aún me arrepiento de haber pensado las cosas así...

Me encontraba frente a la casa de este señor al que -debido a su traición a medias- pensaba, en el mejor de los casos, cortar en rebanadas de cuatro centímetros, pero el problema era entrar. Pensando como gamer, mi primera conclusión fue que seguramente la puerta debía estar cerrada. Primer error, pude abrirla con unos cuantos tiros, no sin antes clavarme una esquirla en el brazo derecho. No era gran cosa y aún me sentía bastante seguro. Una vez dentro me encontré con el perrito de la familia. Ya que estaba con el arma en la mano intenté bajarlo de un tiro, pero fallé y antes de que pudiera hacer nada tenía al cachorrín agarrado a mi brazo derecho y no me podía soltar.

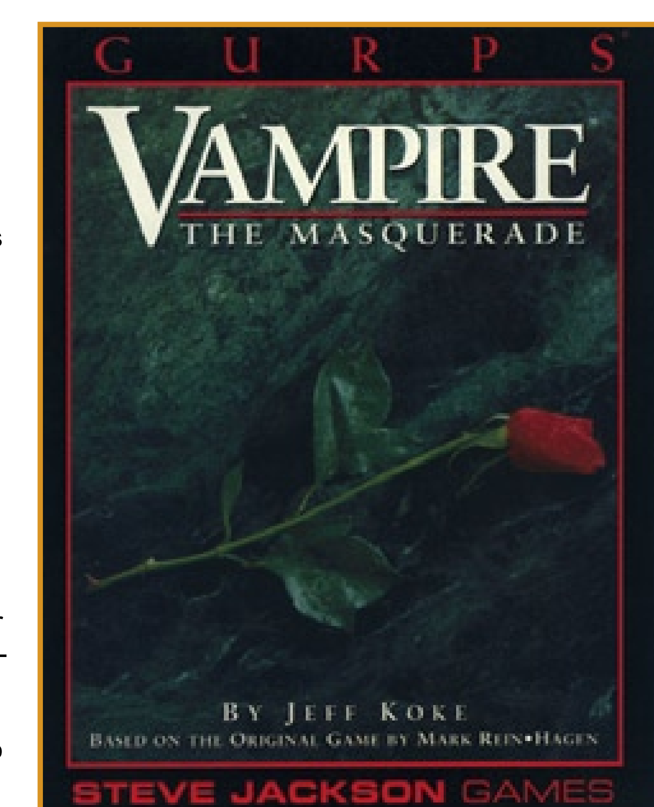
Aquí es donde se pone divertido. Lo ideal habría sido quitármelo de encima con un forcejeo, pero como gamer decidí que lo mejor era despacharlo de una buena vez, sobre todo por el golpe a mi orgullo que significaba encontrarme en ese aprieto. Además de la pistola, contaba con una espada. Intenté darle un par de golpes, con tan mala suerte que al primer intento inutilicé mi brazo derecho (yo estaba usando la espada con el izquierdo) y al segundo me lastimé la pierna. Eventualmente pude quitármelo de encima, pero me encontraba malherido, la persona que estaba buscando había escapado (o al menos eso creí) y la policía tocaba mi puerta. Fui capturado y, gracias a mis heridas, me llevaron en una ambulancia de la que pude escapar (al menos una buena). La noche había terminado sin novedad para la mayoría de los jugadores. Sólo quedaba el Dire, dentro de las oficinas. De más está decir que si hubiera tocado la puerta, revisado un poco más o al menos prendido la luz, los resultados habrían sido bastante mejores. Pero como vengo mencionando una y otra vez, jugamos como gamers y cobramos como tales.

El Director intentó acceder a la computadora una vez más, pero fracasó activando las alarmas. Con las alarmas vino la policía y nuestro héroe intentó escapar saltando por la ventana. Anteriormente le había dejado el celular del grupo (yo pensaba usar el de la casa de mi, ahora muerto, contacto) y justo cuando estaba a punto de saltar, los del puerto decidieron llamar. Y no justamente para pedir pizza. El celular sonó, el vampirejo se distrajo y se dio de rodillas contra el suelo. Eventualmente pudo escapar, no sin antes ser atropellado por un auto.

La segunda noche había terminado, en el mundo real ya eran las 8:00 de la mañana y las casi once horas que teníamos de juego empezaban a hacer mella en el grupo. Decidimos cortarla ahí, no sin antes lamernos las heridas por la enorme cantidad de errores que habíamos cometido.

Conclusiones

El juego de rol de mesa, nos guste admitirlo o no, todavía se encuentra a años luz de lo que puede ofrecer cualquier cosa que exista en la PC o en cualquier otro sistema. Primero por la cantidad enorme de posibilidades de interacción que nos brinda la comunicación entre dos personas o más, aún cuando estas se encuentran limitadas por los personajes que armaron. Segundo, el no tener un constante flujo de información y reglas estrictamente limitadas le permiten al jugador inventar posibilidades no sólo mucho más complejas que lo que ofrece la experiencia informática, sino también que surgen desde lo más profundo de su persona. Al no tener un personaje tan establecido como en la PC y un mundo tan delimitado como el que se muestra a través de los monitores, lo que se puede hacer es mucho más y depende en mayor medida de lo que la persona puede ofrecer, como persona que es, en el momento en el que se encuentra. Un enojo, una pérdida de control e incluso un arranque de genialidad pueden modificar el juego de maneras inesperadas (recuerden el incidente del golpe en la cabeza), mientras que del otro lado, podemos estar con el peor de los humores o patalear constantemente por la forma original en que se nos ocurrió que podríamos actuar, que el juego no va a moverse de los parámetros establecidos.
De más está decir que no veo la hora de repetir la experiencia y estoy seguro de que esta vez nos irá mucho mejor. Excepto, claro, que nos apunten luces, nos ataquen perritos o nos suene el celular a último momento.



NECESITAMOS REGULACIONES INFORMÁTICAS

DEBERÍA SER NECESARIO SACAR UN CARNÉ PARA USAR UNA PC

POR Matías Leder

Para escribir esta nota voy a asumir que todos los posibles lectores tienen algo de experiencia con su PC. Y no pido mucho, solamente que sepan qué hacer si al encender la PC nos dice “disco de sistema incorrecto, reemplace el disco y presione una tecla”. Porque si no, esto puede resultar insultante... Pero por mí léanlo igual, a ver si aprenden algo.
Estoy realmente cansado. Mis épocas haciendo servicio técnico a domicilio me dejaron marcado de por vida; una marca que figura en la guía telefónica, porque mis viejos clientes me siguen llamando aún cuando hace años que dejé ese trabajo. Y ustedes dirán: “pero, ¿te quejás porque tenés trabajo?”; no me quejo de que me consideren, sino de que no es trabajo. Cito un ejemplo:

- “Hola, ¿Matu? Mirá, tengo un problema: me pusieron Internet ayer pero no me conecta.”
- “¿A ver? ¿Pusiste la contraseña y le diste conectar?”
- “Si, ya conectó, pero no me abren las páginas.”
- “¿Qué error te hace?”
- “No hace nada.”
- “A ver, poné algo.”
- W…W…W…H…O…T…M…A…I…L…C…O…M (ya por teléfono uno sabe que están usando un solo dedo)
- “Punto... com... No pasa nada.”
- “¿Le diste Enter?”
- “Ah, ahí anduvo, gracias.”

Es simplemente frustrante y me da bronca ver las pocas ganas que la gente pone en entender su PC. Creo que una computadora es una herramienta importante hoy en día, algo imprescindible, algo que tienen que saber manejar desde niños hasta viejos. No hay por qué tenerles miedo, no va a explotar como una granada de mano por el mal uso. Ustedes estarán pensando: “¡¡Pero bueno!! Es que no van a meter mano por miedo a hacer cagada LOL dattebayo”; a lo que yo les digo esto: “yo no sé una mierda sobre autos, pero sé manejar”. Esto me lleva a otro ejemplo:


A pesar de su nombre popular de “Disquetera”, esto en realidad es una lectora de CDs y adivinen qué hace...

- Ruso, mirá, no me abren las páginas.
- ¿Estás conectado?
- No sé.
- Conectate primero.
- ¿Y cómo?
- ... ¿Qué te aparece en la pantalla?
- Qué se yo, me dice buain web wong, no se, está en inglés.
- Pero leelo tranqui y decime bien así te ayudo.
- ¿No podés venir a explicarme?
- No.
- Pero si yo tengo un problema con mi auto, el mecánico no me dice cómo arreglarlo por teléfono.
- Vos no llamás a tu mecánico si un tipo te estaciona frente al garaje y no podés sacar el auto.
Y ahí me cortó...

En un mundo tan conectado como el actual, no saber manejar una computadora te limita, independientemente de cuál sea tu trabajo; saber manejar una PC te permite aspirar a muchos empleos, por eso la gente va a cursos pensando que con ir ya aprende. Entonces paso por locales donde los están dictando y veo cómo aprenden a hacer cuadraditos en el Word... Después me llaman si se olvidan un diskette puesto cuando apagaron la PC.

Por eso propongo que se haga una ley donde no se permita el uso de una PC sin un carné y un complejo examen para asegurar que no son unos completos imbéciles y/o cavernícolas, bajo pena de electrocución haciéndolos tocar descalzos un viejo gabinete de una 80286. Esto generaría además más puestos de trabajo, ya que se crearía una nueva clase de funcionario público: el inspector de asuntos informáticos, que entraría en las casas de sospechosos para verificar si cumplen con los requisitos mentales para operar tan importante aparato y aplicar las sanciones que sean pertinentes. Así, la gente estaría obligada a aprender y los que hacen o hacíamos servicio técnico podremos liberarnos de casos como:

- Hola, che, me compré el nifor espid del cyber, pero no me anda.
- Pero ¿vos no tenías una P166 MMX?
- No, yo tengo una “Windows 95”.
- Y ¿cómo te vas a comprar ese juego para eso?
- El pibe lo quería porque lo vio en el cyber.
- Esa PC es muy vieja.
- Pero si es la nueva que me compré hace unos meses, la que viste vos.
- Es nueva para vos...



Las leyes son anticuadas. Es necesario para conducir tener un carné y una inspección vehicular cada año; esto se hace para prevenir accidentes y salvar vidas. ¿Por qué no en el caso de las PCs? Se prevendrían grandes perdidas económicas si la gente estuviera obligada a verificar su computadora cada tanto para ver que funcione correctamente y el carné le daría descanso a nuestras ya estresadas neuronas de sufridos técnicos informáticos. Ya no seríamos acosados por llamadas a las dos de la mañana para escuchar bestialidades como:

- Ruso, perdoname que te llamo a esta hora pero necesito la PC urgente y no me anda.
- HRRHMMHH... Son las tres de la mañana... ¿Qué pasa?
- La PC no prende.
- ¿Te fijaste si está bien enchufada?
- Si, prende pero no se ve nada.
- ¿Cómo que no se ve nada?
- El “televisor” está todo negro.
- Te fijaste si está prendido, ¿no?
- No prende... Ah, no pará; necesitaba el triple y desenchufé el “televisor” hoy a la tarde. Chau, disculpá.
- ANDÁ A LA P... TUUU TUUU TUUU.

¡Ya basta! Ir a explicarle algo a alguien y verlo anotar todo es una cosa, pero ver que anote “apretar enter” después de cada paso da miedo; sabemos que nos va a llamar algún día y que va a ser por una boludez. Ni que fuera tan difícil entender una PC, sólo hay que darse un poco de maña. Ya dije que no sé nada de autos, pero sé manejar. Y si se me pincha una rueda, sé cambiarla. No estoy pidiendo que todo el mundo sepa cómo cambiar un disco rígido o cómo instalar una fuente, pero al menos que sepan instalar un juego o un programa. Me decidí a escribir esto luego de que, mientras almorzaba, me llamaron para que vaya a instalarles un juego que se compraron porque no sabían cómo y “no querían hacer cagada”. ¿Cómo podés hacer cagada instalando un juego? Pensemos un poquito: a lo sumo el juego no va a andar... gran cagada, no me llamen por esa boludez.

Así que esa es mi propuesta - muerte a la ignorancia, por una vida más tecnificada, por una vida sin estrés (yo al menos, tal vez Plater también) y por el bien de todas esas pobres PCs que cayeron en “manos equivocadas”, hagamos de esta una ley como la gente. Si están de acuerdo conmigo, escriban un correo a la GF y así arreglamos dónde hacemos el piquete. Llamémoslo la “Marcha del millón de NERDS por el bien de la informática”. ¡Hagamos quilombo! Esto no puede seguir así.

Un día me llamó un cliente habitual porque no podía iniciar la PC. Fui a verla y el inicio de Windows estaba destrozado, un caso normal de “bestia al mando de una PC con Internet”.

- Buaaaa. Está hecha bolsa, ¿qué anduviste haciendo?
- Mirá, no sé. Yo recién llegué de viaje. El pibe estuvo solo en casa todo el finde, seguro hizo cagada. ¿Tendrá un virus?
- Uno... Por centímetro cuadrado, calculale...

Entonces procedí a iniciar en el modo a prueba de fallos. Lo que vi a continuación me quedó grabado en la memoria: entre veinte y cuarenta iconitos de dialers porno; no simples dialers porno, sino de porno GAY. Yo no tengo nada en contra de lo que hace la otra gente, ¡pero la cara de espanto del tipo es algo que jamas olvidaré!, “Mirá lo que hace tu pibe cuando no mirás”, le dije en voz baja. Menos mal que no me escuchó...


Ésta podria ser la unica forma de que algunas personas usen una PC y logren lo que quieren.

EL LADO OBTUSO

MUNDO YO-YO

POR Santiago Platero

PORQUE NO PUEDE FALTAR UNA NOTA DE ESTE TIPO

Bienvenidos, mis queridos querubines informáticos ansiosos de información candente, a esta primera (y seguramente única) entrega de reflexiones acerca de esa gran cosa que nos rodea llamada -de manera algo simplista- universo.

Aquí trataremos de develar -con dudoso éxito, como se verá- los más grandes misterios como: ¿qué es el amor?; ¿por qué hay gente que insiste que Oblivion -el nuevo Elder Scrolls- correrá en su PC con placa GeForce 4?; y, obviamente, ¿por qué el choripán de cancha es más rico que el hecho en casa?

Sin embargo, ahora no vamos a hacer esto. Simplemente vamos a jugar. Si pensaron que a juegos de PC, están más errados que Diego en su forma de vestir ("¡campera a lo McGyver!" alguien grita en la tribuna). Vamos a jugar al "¿qué tal sí...?". Trabajo difícil si lo hay, ya que todo el mundo se empeña a insistirnos en que no usemos nuestra imaginación y a acartonar nuestra visión de la realidad como si se tratase de un envase Tetra Brik de un vino de dudosa procedencia.

Volviendo al tema: imaginemos -o mejor, demos por hecho- que existe un mundo fuera del alcance de nuestros sentidos, donde las PCs no existen (sólo los cinco reyes más ricos de ese mundo las tienen) y el elemento que hace que un geek pierda horas de sueño, su vida social e invierta hasta el dinero que no tiene es un sencillo yo-yo. No, no los jodo. Este mundo, a su vez, es un yo-yo -ningún científico o aventurero o científico-aventurero se atrevió a desentrañar los misterios de su eje y de qué material está hecho el hilo cósmico, pero no viene al caso- y se desplaza a través de su Sistema Solar como si el mejor jugador de yo-yo del universo estuviese tras ese hilo cósmico, pero todo esto tampoco viene al caso. Retomando (una vez más). Decíamos que, en este mundo, todo geek que se precie de serlo tiene su yo-yo. Son bien célebres en este mundo las imponentes "yo-yo parties", donde los jugadores de Mundo Yo-Yo demuestran cómo un simple yo-yo puede convertirse en un arma letal en manos de alguien que sabe lo que hace. Hasta se realizan torneos de "yo-yo modding". Básicamente, es el punto de reunión de los hardcore yoyeros donde muestran cómo un simple yo-yo puede convertirse en algo digno del repudio de un diseñador de interiores daltónico: le ponen luces de neón, lo hacen lo más aerodinámico posible y hasta algunos se arman su propio yo-yo (y, como habrán adivinado, el hilo se lo regaló el carnicero de la esquina que antes lo usaba para colgar los chorizos).



También, como en todo mundo, existen los perdedores. ¿Qué sería del mundo sin los cheaters? Algo aburrido, definitivamente. Esta gentuza está a la vanguardia del embuste y hasta le meterían un sistema GPS, si tan sólo existiera, sólo para demostrar que la tienen mas larga (todavía nadie sabe qué exactamente). Incluso organizan conferencias y convenciones sobre las mejores técnicas para cheatear y luego, según me indicaron, formarán un poderoso gremio que dominará la escena política global.

En definitiva, este sería un pantallazo del fabuloso Mundo Yo-Yo... ¿Qué punto intento demostrar con todo esto? Absolutamente ninguno. Sencillamente, mi intención es cubrir una página de esta revista, la cual si no lo hubiera hecho, habría estado adornada con imágenes nuestras en situaciones de dudosa moralidad, nada de gusto y mucho de morbo.

Lo sé, no hay de qué...